

# AMIGA BLADET

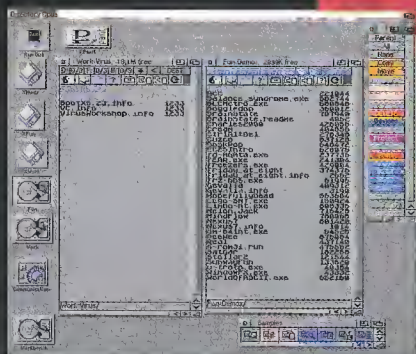
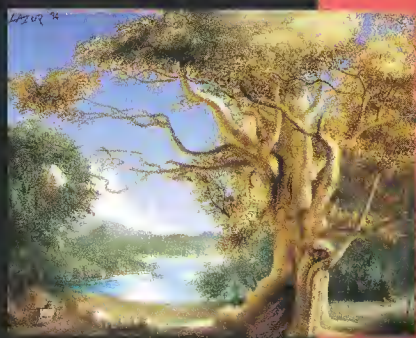
Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 6/95 - 1. årgang  
25. maj 95 - 28. juni 95  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

8 SIDER  
MERE!

## COMMODORE SOLGT!

INTERVIEW  
MED DAVID  
PLEASANCE



ALT DET NYE FRA  
DEMOSCENEN!

DIRECTORY OPUS 5  
NU ER DEN HER!





# AMIGA

## Accelerator kart

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2350,-
BLIZZARD 1230-III 50MHz	2695,-
CYBERSTORM 040/40 A4000	8494,-



GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
GVP G-FORCE 030-40/40/4/0	6998,-
GVP G-FORCE A4000-040/40/4	12998,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Boger

AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-
AMIGA BILLEDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS CLI	248,-
AMIGA GRAFIK DPAINT III	98,-
AMIGA MASKINSPROG	248,-
AMIGA ORDBOGEN	149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
ASSEMBLER GJORT SIMPEL	75,-
BOGEN OM AMIGA SPIL	178,-
DPAINT IV DK MANUAL	29,-
DEN CIVILIZEREDE HÅNDBOG	60,-
SECRETS OF FRONTIER ELITE	158,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET. NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

## Diskette drev

INTERNT TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	RING!
PICALLO SD64 2/4MB 24BIT	RING!
PICASSO II 2MB 24BIT	3898,-
REAL 3D v2.4x. AMIGA	4398,-
RETINA BLT Z3 4MB 24BIT	4998,-

## Harddisk controller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTR.	3295,-
GVP A4008-HC8+O/O	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-

SQUIRREL SCSI A600/1200	698,-
-------------------------	-------

## Harddisk løsninger

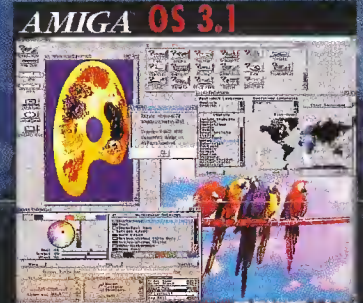
A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

## Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-



AMIGA OS 3.1	998,-
TRAP FAX. AMIGA	698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR	499,-



AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
TRAP FAX. AMIGA	698,-
TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR	499,-

## Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-
COMPETITION PRO CLEAR	199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTIK	199,-



TERMINATOR HÅNDR. JOYSTICK	99,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK	149,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO	249,-

## Monitor



AUTOSCAN 1438 MICROVITEC	3498,-
--------------------------	--------

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
----------------------------	-------

CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmerings sprog

AMOS InTos EXTENSION	389,-
AMOS 3D	339,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS PRO COMPILER	349,-
AMOS PROFESSIONAL	549,-
AMOS THE CREATOR	419,-
CANDO v2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
EASY AMOS	339,-

## HiSoft BASIC version 2



HIGH SPEED PASCAL. AMIGA	898,-
HiSoft BASIC 2	749,-

## RAM

1MB RAM A500 PLUS-ALFA	898,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM	1098,-
MBX 1200z 50 MHZ 68882	1898,-
MBX 1200z UDEN FPU MED UR	1198,-

## Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRÅTNER	1498,-

## Digitizer

EPSON SGT6500-P F-SCANNER	8995,-
---------------------------	--------



V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-

## Tilbehør

ARIADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-
AUTO MOUSE/ JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III MIDI.CD32	829,-
EMPLANT BASIC	2895,-
STØVLÅG A1200 BLØDT	49,-
STØVLÅG A600 BLØDT	49,-

## Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
BURN TIME	249,-
DREAMWEB. A1200	299,-
KINGS QUEST 6	349,-
LION KING. A1200	299,-
MORTAL KOMBAT 2	299,-
PIRATES	149,-
REUNION	299,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299,-
SETTLERS	299,-



SHAQ FU	249,-
SKELETON KREW. A1200	299,-
SUPER SKID MARKS	269,-
THE CLUE. A1200	299,-

## CD PD Collections

AMINET 4	RING!
AMINET 5	RING!
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

## CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALA	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
PREY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-







TIL AMIGA 500 & 500+

bsc

## ALFAPOWER

**420MB HARDDISK FRA 2998,-**  
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+ puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og fornøjelse på din computer vil gå meget hurtigere når du bruger en harddisk. Der er også plads til 8MB ekstra ram i kabinettet. Der skal monteres 2MB ram af gangen og det koster kun Kr. 1000,-.

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



AutoScan 1438

KUN kr. **3498,-**

Sælges incl. VGA adaptor  
til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga'ens standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

### Åbningstider:

Man-Tors 9.-17.30  
Fredag 9.-19.  
Lørdag 9.-13.  
Søndag 9.-16.

### Postordre salg 24/7

Airline Service BBS

3296 0025

Åbent 24 timer

alle ugens 7 dage.

USRobotics HST Dual

Standard 16.800 baud.

SysOp: Søren Christensen

- ☐ Prislister PC
- ☐ Prislister Amiga, CDTV & CD32
- ☐ Prislister PC spil
- ☐ Prislister Amiga spil
- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Evt. tilf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



Ansvarshavende udgiver:  
Thomas Agatz

Chefredaktør:  
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Morten Julin  
Anders Lundholm  
Tage Majland  
Jens Petersen  
Pete Rundle  
Peter Villani

Annoncer:

Tlf. 38 34 80 14  
Fax: 31 87 17 09

InterNet: FORLT-T@inet.uni-c.dk  
FidoNet: 2:235/314.72  
Doom BBS: 36 48 68 83 / 36 48 78 83

Abonnementservice:

1 år: 11 numre, incl. 11  
abonnementdisketter: kr. 399,-  
Se desuden annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

Forlaget T&T  
Postbox 844  
Frederikssundsvej 94  
2400 København NV

Layout & DTP:  
Kenneth Bernholm

Produktion:  
Christensen Fotosats  
Tryk 15

Distribution:  
Avispostkontoret  
DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

# Kære læser

Ja, så skete det langt om længe: Præcis et år efter konkursen blev Commodore, og dermed Amiga-teknologien, endelig solgt. Mange måneders usikkerhed hos såvel brugere som udviklere er hermed afløst af forventning og spænding om, hvad den nye ejer, Escom, vil spille ud med - og hvornår?

Helt oplagt og naturligt er det, at man vil søge at bringe maskinerne - herunder ikke mindst Amiga 1200 og 4000 - på markedet igen så hurtigt som muligt. I den forbindelse kan vi naturligvis håbe på, at specielt Amiga 4000 vil blive prissat væsentligt mere attraktivt end før, idet der er yderst tvivlsomt, hvor mange der vil betalt 19.000 kroner for en maskine med 4. generations-processor, 4 Mb RAM og 200 Mb harddisk - men ingen skærm! Ikke mindst i betragtning af, at PC-forhandlerne lokker med komplette multimedia-maskiner med 16-bit-lyd og CD-ROM (og skærm!) til under 10.000 kroner! Selvfølgelig er det umuligt at nå ned i det prisleje med en special-maskine som Amigaen, der ikke masseproduceres i samme stil, men f.eks. en A4000/040 med 4 eller 8 Mb RAM og 2-500 Mb harddisk til omkring 12.000 kroner burde være en realistisk mulighed - såvel processorer som (ikke mindst) harddiske er jo raslet ned i pris, og gør det fortsat.

Fremtiden er en del mere usikker. De første meldinger fra Escom taler således om at integrere Amigaen og PC'eren, eller om at bringe Amigaens multimedia-eyner til PC-ejerne, og i vores store interview med David

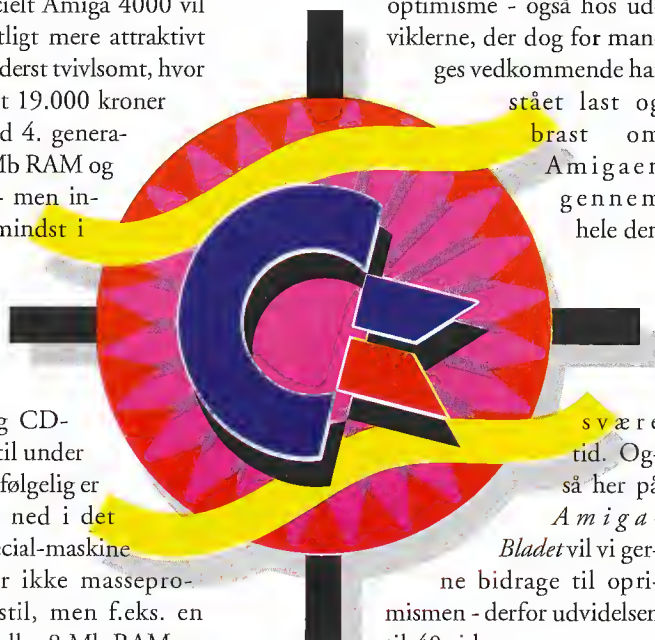
Pleasance fra Commodore England taler ham om et RISC-system, der vil revolutionere såvel konsol- som workstation-markedet, hvis det bliver færdigudviklet. Jo, der er ingen tvivl om, at det næste halve års tid bliver særdeles interessant. Husk i den forbindelse, at også *du* kan være med til at præge udviklingen - f.eks. i vores store konkurrence i dette nummer!

Foreløbig må vi altså nøjes med at konstatere, at de mange måneders nervøsitet er afløst af forsigtig optimisme - også hos udviklerne, der dog for manges vedkommende har stået last og brast om Amigaen gennem hele den svære tid. Og så her på Amiga-Bladet vil vi gerne bidrage til optimismen - derfor udvidelsen til 40 sider.

Til sidst skal jeg beklage, at artiklen om video-redigering ikke som lovet bliver bragt i dette nummer. Den vil i stedet blive bragt i nummer 7.

*Christian Estrup*

Chefredaktør



# DETTE NUMMER

## 6 ..... VERDEN RUNDT

Denne måneds blandede bolcher fra hele verden består blandt andet af tower-kabinetter til alle Amigaer, nye CD-ROM'er og ikke mindst et spændende nyt lagermedie.

## 8 ..... COMMODORE SOLGT

Så skete det endelig - Commodore er blevet solgt til Escom! Hvem er de, og hvornår er der igen maskiner hos forhandlerne?

## 10 ..... "35 X A4000"

Nej, ovenstående er ikke prisen på den kommende Amiga-model, men derimod ydelsen! Læs om denne, og meget mere, i vores store interview med direktøren for Commodore England, David Pleasance.

## 13 ..... 3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS

I dette nummer bliver vi *næsten* færdige med vores teleskop-objekt, og er ved at være klar til selve renderingen.

## 16 ..... CD+HD-SPEED

- er ikke blot noget, vi allesammen har behov for, men også navnet på en adapter til harddiskcontrolleren i A1200 og A4000, der hævdes at imødekomme dette behov.

## 17 ..... FREMTIDENS AMIGA

I samarbejde med Escom Scandinavia udlover vi en Amiga til det bedste bud på fremtidens Amiga - læs og vær med!

## 18 ..... AMIDAN

Indtil nu har man på ét bestemt område haft svært ved at komme helt udenom PC'erne, nemlig økonomistyring. Kan programmet *Amidan* råde bod på dette?

## 20 ..... OPUS NO. 5

Disk-styringsprogrammet *Directory Opus* har i flere år været en standard i næsten lige så høj grad som Workbench. I den nye version 5 kan den faktisk helt erstatte Workbench!

## 22 ..... DEMO-SCENEN

For nylig afholdtes det årlige demo-party *The Gathering* i Norge. Vi tager et kig på udgivelserne, samt hvad der ellers rører sig i 'scenen'.

## 34 ..... ABONNENT-DISKETTEN

- byder i denne måned på en demo-version af det fremragende *Super Skidmarks 2*.

## 35 ..... SNYDEHJØRNET

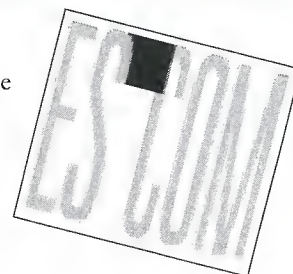
Er du låst fast i dit yndlingsspil? Mangler du lige én kode for at komme videre? Fat mod, for der er hjælp at hente i *Snydehjørnet*!

## 36 ..... BREVKASSEN

Læsernes spørgelyst kender ingen grænser - én synes oven i købet, Amiga-udstyr er alt for dyrt...

## 38 ..... NÆSTE NUMMER

I næste nummer byder vi bl.a. på en test af et ikke helt almindeligt grafik kort.





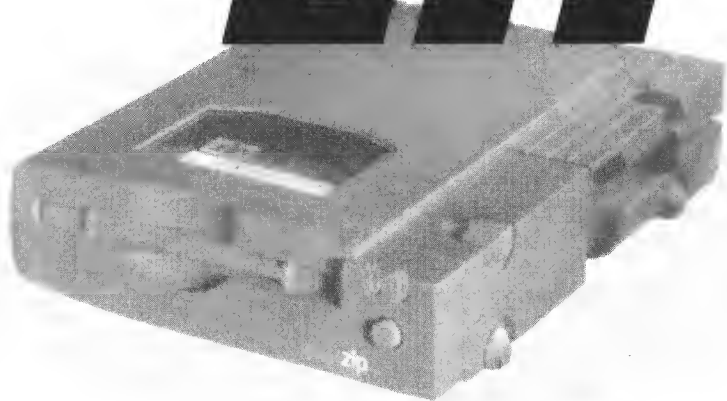
En spændende nyhed inden for lagermedier er Iomegas nye 'Zip'-drev. Drevet ligner nærmest et forvokset eksternt diskdrev, men i modsætning til traditionelle disketter kan Zip-disketterne indeholde op til 100 Mb hver (der findes også 25 Mb-diske). Overførsels-hastigheden på op til 1.25 Mb/s kan ler måle sig med en harddisk - til gengæld er søgetiden på 29 millisekunder en anelse længere.

Drevet findes i to versioner - én til parallelporten og én til SCSI. Det er dog kun sidstnævnte, der vil kunne bruges på Amigaen. Med en pris på ca. 1500 kroner for drevet og 150-200 kroner for disketterne må Zip-drevet betragtes som et særdeles attraktivt alternativ til - ja, faktisk mange forskellige formål: Data-transport, back-up, fleksibel udvidelse af lagerkapaciteten osv. Vi vender tilbage med en test snarest muligt.

Fribert Consult, tlf. 3187 9864, fax 3187 9836

## ET DREV KALDET

# 'ZIP'



## FÅ MERE PLADS I AMIGAEN

Mange ejere af specielt Amiga 500, 600 og 1200 har sukket over de begrænsede udvidelsesmuligheder for deres maskiner. En oplagt løsning er at komme al indmaden i et af de nye Amiga-tower-kabinetter - så er det af vejen, og man har kun et løst tastatur til at fylde op på skrivebordet.

Kabinetterne findes til Amiga 500, 600, 1200, 2000 og 4000, så også ejere af desktop-modeller har altså mulighed for at få (endnu) mere udvidelsesplads. Priserne varierer fra små 2.000 kroner for et A2000-tower og op på den forkerte side af 4.000 kroner for et A1200-tower - men så får man også en komplet, Amiga-specifik løsning med vejledning og alle materialer.

Fribert Consult, tlf. 3187 9864, fax 3187 9836

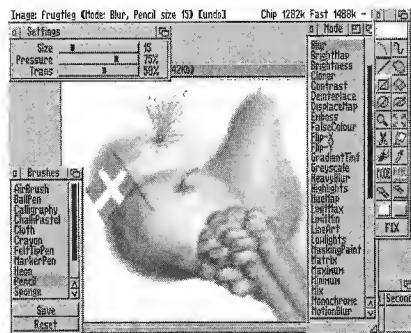
## IGEN MERE PHOTOGENICS

Månedens opdatering af tegne- og billedbehandlingsprogrammet Photogenics, der allerede har gået sin sejrsgang over hele Amiga-verdenen, indeholder indtil flere lange savnede funktioner. Bl.a. er der nu muligt at gemme IFF-billeder som andet end 24-bit - alt fra 2 til 256 farver er muligt, og programmet vil så søge at mindske kvalitetsabet mest muligt.

Af andre nyheder kan nævnes mulighed for at udskrive sine billeder (også de geniale Studio-drivere understøttes), understøttelse af CyberGraphics-skrandarden (som f.eks. bruges på CyberVision-grafikkortet, som vi tester i næste num-

mer), bedre preview-kvalitet og et nyt 16-farve-preview (specielt interessant for maskiner uden AGA), hurtigere load/save, flere nye painmodes samt endelig understøttelse af en række nye grafik-filformater (bl.a. TIFF). Alt i alt tyder noget på, at Almathera bestemt ikke har tænkt sig at ligge på den lade side, heller ikke med Photogenics!

Almathera, Southerton House, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England. Tlf. (+44) 181 687 0040, fax (+44) 181 687 0490



## MENS VI VENTER...

De seneste meldinger om Advanced's efterhånden nærmest sagnomspundne 68060-version af *Cyberstorm*-acceleratorkortet til Amiga 3000 og 4000 er, at kortet skulle komme til landet i maj/juni måned, og det til en pris omkring 11.000 kroner. Samtidig er prisen på 40 MHz 68040-versionen netop faldet med ca. 1200 kroner i Tyskland, hvilket forhåbentlig får afsmittende virkning på prisen herhjemme.

*Epic Data, tlf. 5993 1025*

## NYT PÅ CD

For fans af det tyske raytracing-geni Tobias Richter må CD'en *The Light Works* være indbegrebet af et *must*. Udover mere end 100 billeder og flere animationer indeholder CD'en også masser af objekter til programmerne Cinema4D, Reflections og Imagine, samt naturligvis også textures for enhver smag. Endelig finder man også masser af objekter, textures, billeder og animationer fra PD-området. Som sagt - et *must*.

Hvis du har 189 kroner for meget og lidt over 200 fonte for lidt, kan du slå to fluer med ét smæk med *Fresh Fonts II*. Præcis 231 font-familier indeholder denne CD, og hvert eneste font findes i formaterne Amiga-bitmap, IntelliFont, Adobe og TrueType. Udover selve fontene indeholder CD'en også font-utilities samt en masse information om fonte. Specielt positivt er det, at der til CD'en medfølger et lille hæfte, hvor man kan se alle fontene, inddelt i 7 forskellige kategorier.

*Fribert Consult, tlf. 3187 9864, fax 3187 9836*

## BILLIG CD- ROM-LØSNING

I takt med, at der er kommet flere og flere spændende Amiga-CD-ROM'er, er det blevet stadig mere irriterende at skulle betale op mod 1.000 kroner for en speciel CD-ROM-controller eller -adapter, når nu PC-ejerne bare kan slutte drevet til den almindelige AT-controller.

En billig løsning er dog nu inden for rækkevidde, i form af en software-driver til den lidt udvidede ATAPI-standard. Driveren emulerer et SCSI-device, og man skal derfor også bruge et SCSI-filsystem, men her er der flere valgmuligheder indenfor Public Domain-området. Til gengæld skal man ikke bruge specielle adaptere, kabler eller andet, så den eneste investering er faktisk driveren samt naturligvis selve CD-ROM-drevet. Her er der mange valgmuligheder, og specielt Mitsumis quadrospindrev FX400 er på det seneste faldet kraftigt i pris, så det nu kan fås ned til under 1300 kroner.

Driveren cirkulerer i en prøve-version på diverse BBS'er, og vi tester naturligvis denne interessante CD-ROM-løsning snarest muligt.

*Fribert Consult, tlf. 3187 9864, fax 3187 9836*

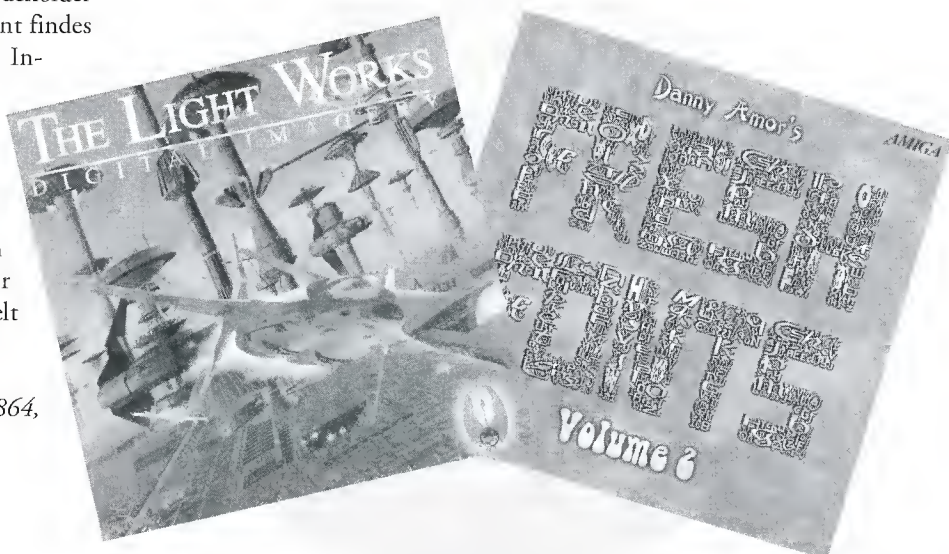
## VIRUS UPDATE

De seneste versioner af virus-killerne:

AntiCieloVir .....	2.4a
BBBBF .....	1.07
BootX .....	5.23b
BootX.Recog .....	2.23
SnapShot .....	2.2
VirusChecker .....	6.53
VirusChecker Brain .....	1.15
VirusInterceptor .....	1.15
VirusScanner .....	2.4
VirusWorkshop .....	5.1
VirusZ II .....	1.16
VT (tysk killer) .....	2.72
Xtruder .....	1.3

NB! Der har cirkuleret en såkaldt version 5.0 af VirusWorkshop. Dette er en 'fake', der *ikke* er lavet af programøren bag VirusWorkshop, så brug i stedet version 5.1.

Husk, at hvis du har problemer med virus, kan du altid ringe til Virus Help Team Danmarks BBS på telefon 3672 6867. Har du ikke modem, kan du ringe på telefon 3141 6867 eller 4217 5233 efter kl. 19.30.







# ESCOM KØBER COMMODORE

**Efter præcis et års forviklinger og rygter er der langt om længe kommet en *bekræftet* afgørelse på Amiga-teknologiens fremtid**

*Af Christian Estrup*

Ved auktionen den 20. april, som du kunne læse om i forrige nummer af *Amiga-Bladet*, viste ingen sig at kunne hamle op med Escom-koncernens bud. Man måtte ganske vist hæve sit bud fra 7,3 til 12,3 millioner \$, da en anden PC-producent - amerikanske Dell - i samarbejde med CEI også ville være med. Commodore England afholdt sig helt fra at byde, hvilket du kan læse mere om i interviewet med direktør David Pleasance på de følgende sider.

## ESCOM - HVEM?

Der har blandt mange Amiga-ejere været en del usikkerhed omkring Amigaens fremtid, hvis den skulle blive overtaget af en PC-producent - og så oven i købet et så, i det mindste herhjemme, forholdsvis ubeskrevet blad som Escom-koncernen. Denne usikkerhed synes dog umiddelbart ganske ubegrundet.

For det første er Escom andet og mere end blot endnu en PC-klon-producent. På kun ca. 4 år har firmaet opnået en

position som Europas 6. største PC-producent, og firmaet er den største udbyder af Pentium-PC'ere i Europa. Om sætningen androg i 1994 over 6 milliarder danske kroner.

Salget foregår dels gennem distributører, dels gennem Escoms egne butikker, som der efterhånden findes omkring 500 af i Europa, fortrinsvis i Tysk-



Specielt Amiga 1200 har forhandlerne kunnet mærke en stor efterspørgsel på - en efterspørgsel, der forhåbentlig snart kan indfries



**Helmut Jost gik direkte fra Commodore til Escom.**

land og England. Produkterne markedsføres ganske aggressivt - f.eks. udkommer *Escom Extra* i omkring 60 millioner eksemplarer om måneden - bl.a. som indstiks-blade i store europæiske morgenaviser! Det er altså kort sagt en kapitalstærk koncern, der har overtaget bl.a. Amiga-teknologien (salget omfatter samtlige aktiver i Commodore).

Omkring årsskiftet blev Escom etableret i Skandinavien med hovedkontor i København. Direktøren er Commodores tidligere salgschef Jesper Christensen, der altså må siges at have satset på den rigtige hest, da han valgte nyt job!

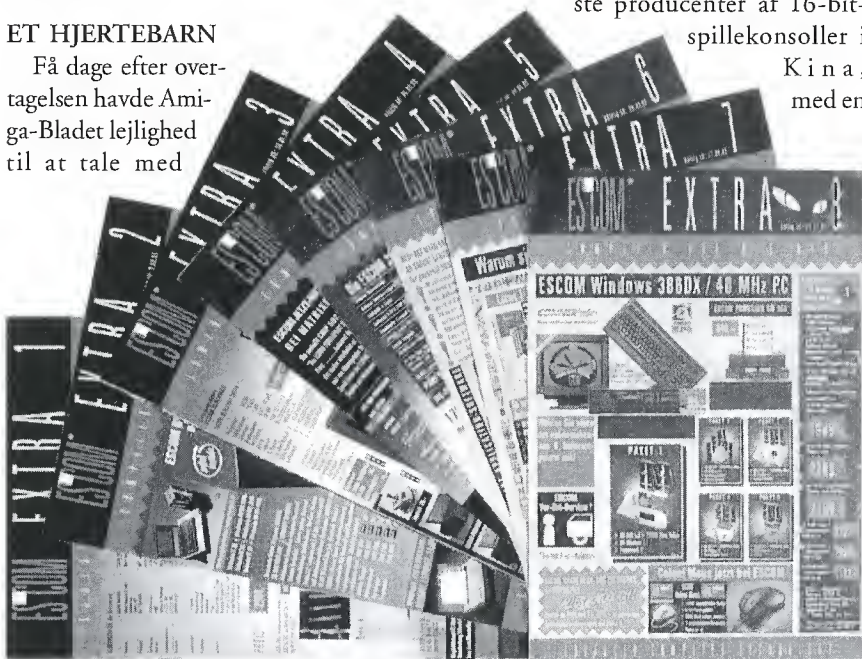
Jesper Christensen er ikke den eneste tidligere Commodore-mand hos Escom - ialt omkring 100 tidligere ansatte hos Commodore er nu ansat hos Escom, heraf flere i højtstående stillinger, bl.a. tyske Helmut Jost, der gik fra en direktørstilling hos Commodore til én hos Escom. Netop disse tidligere



Commodore-ansatte må formodes at have haft en vigtig finger med i spillet, da Escom omkring august sidste år begyndte at interessere sig for resterne af Commodore.

## ET HJERTEBARN

Få dage efter overtagelsen havde Amiga-Bladet lejlighed til at tale med



**Escom Extra** udkommer i 60 millioner eksemplarer om måneden, bl.a. som indstiks-blad i europæiske morgenaviser!

netop Jesper Christensen, der selv betegner Amigaen som sit hjertebarn, og hvis første kommentar til os netop var, at "det bliver rart at komme i gang igen!"

Det mest oplagte spørgsmål på nuværende tidspunkt er naturligvis, hvornår der igen kommer Amigaer i forretningerne. Jesper Christensen tør ikke byde under 4 måneder, hvilket stemmer ganske overens med David Pleasances oplysning om, at maskinerne kommer til september (se interviewet med David Pleasance på de følgende sider). Usikkerheden skyldes ikke mindst, at man på nuværende tidspunkt ikke har noget overblik over, præcis hvor store lagre af maskiner og komponenter der findes. På den anden side kan lagrene umuligt være helt tomme, og da Escom endvidere har noget nær verdens hurtigste produktionstid på PC'ere, tør vi godt satse et gæt på, at der er maskiner under 3 måneder fra dette læses.

## JEG HOLDER MED KINA...

Hvad er det så præcis, der kommer om nogle måneder? I første omgang de nyeste Amiga-modeller, herunder ikke

mindst Amiga 1200 og 4000, men også Amiga 600 skulle komme på markedet igen. Produktionen vil blive varetaget af det kinesiske firma *Tianjin Family-Used Multimedia Co. Ltd.* - en af de største producenter af 16-bit-

spillekonsoller i Kina, med en

det, er sandheden nok, at man i første omgang - indtil indtægtsniveauet i østlandene kan hamle op med det vesteuropæiske - vil give enhver mulighed for at købe en "EsCommodore 64", for hvad mon de så køber, når de får råd til en dyrere og bedre maskine? Rigtigt gættet: Escom! Dét kaldes at slå sit navn fast i forbrugernes bevidsthed...

## FREMTIDEN

Med hensyn til fremtiden er der to vigtige områder: Integration og interaktivt TV. Der er ingen tvivl om, at Escom vil satse kraftigt på at styrke sin position som udbyder af multimedie-løsninger, og som det fremgår af interviewet med David Pleasance på de følgende sider, står PC-udvidelseskort, der giver PC'en nogle af Amigaens multimedie-evner, højt på dagsordenen.

Amigaen har altid været med langt fremme på TV-området, og interaktivt TV - hvor man f.eks. kan købe ind hjemmefra - er i øjeblikket et hit i USA og spås en stor fremtid. De første pressemeddelelser fra Escom taler da også om, at man vil producere kombinerede Amiga-TV-løsninger til dette formål, og hvem foretrækker ikke at sidde foran sin Amiga, frem for at rende rundt efter kiks, køkkenruller og kamillete i Netto?

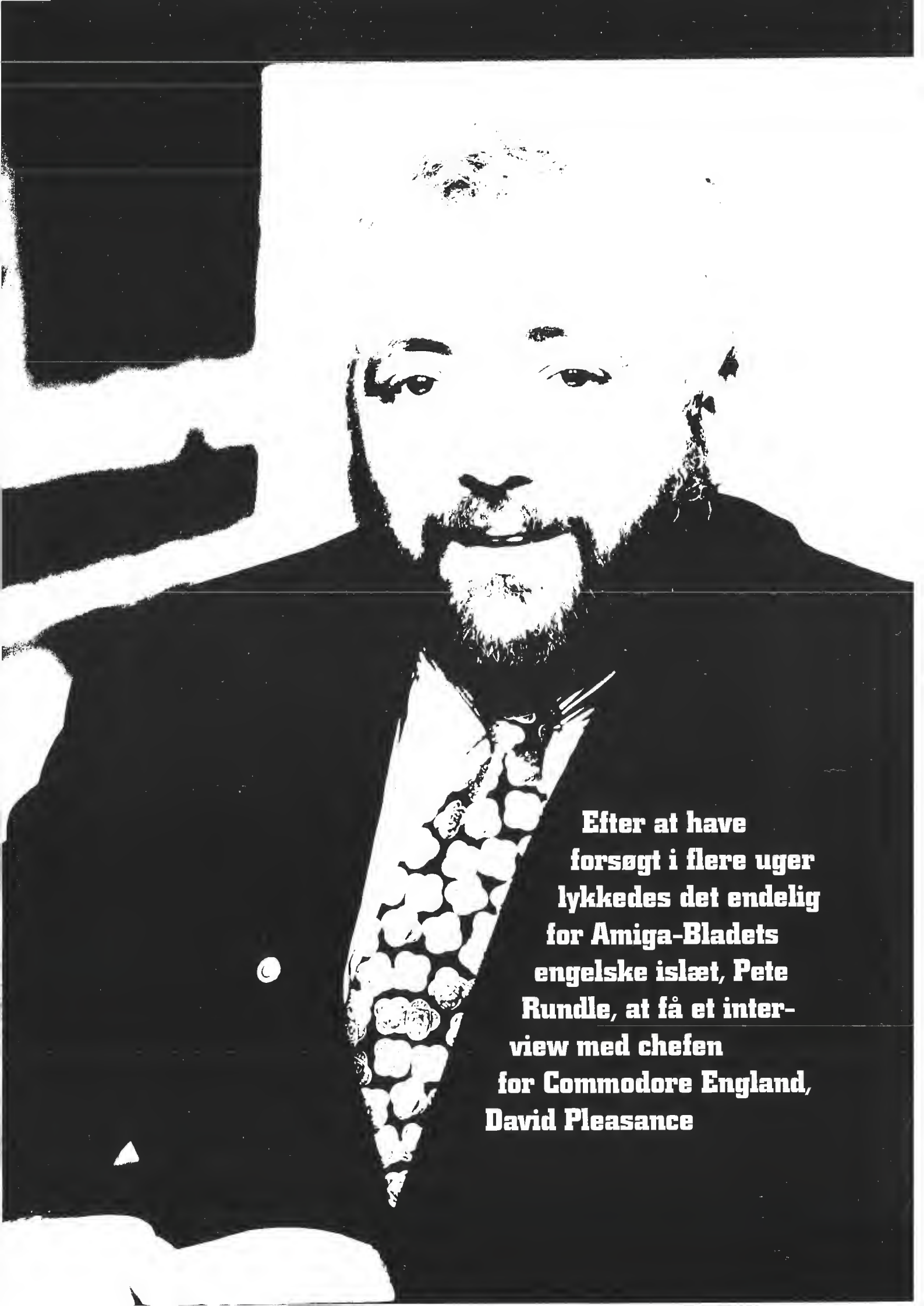
Alt i alt er det dog nok på sin plads at slå koldt vand i blodet med hensyn til alt for præcise forventninger til fremtiden. Sikker er det, at Amiga-teknologien nu endelig er i hænderne på et firma med tegnebogen i orden, og lige så sikkert er det, at der i løbet af få måneder igen er Amigaer at finde hos din lokale forhandler. Alene den optimisme, dét vil sætte i gang i markedet, er noget, mange af os har savnet længe.

markedsandel på 80 procent og omkring 1 million solgte enheder. Kina er et marked i voldsom vækst, og heri skal årsagen til valget af netop dette firma ses. Herudover forhandler man med andre firmaer i Østen samt USA om licens-rettighe-der. Udover Amigaen vil man også begynde at producere - Commodore 64! Ja, denne brødkasse, der for mange af os blev introduktionen til den spændende computer-verden. Målet er Østeuropa, og selv om man ikke gerne indrømmer



Sådan vil Jesper Christensen fra "EsCommodore" gerne se sig selv - i gang med at promovere Amigaen!





**Efter at have  
forsøgt i flere uger  
lykkedes det endelig  
for Amiga-Bladets  
engelske islæt, Pete  
Rundle, at få et inter-  
view med chefen  
for Commodore England,  
David Pleasance**



# „35 x A4000“

Af Pete Rundle

Gennem det seneste års tid har Commodore England med David Pleasance i spidsen for mange stået som det bedste bud på, hvem der kunne bringe Amigaen tilbage. Det er nu afgjort, at det bliver Escom, der tegner dagsordenen, men David Pleasance har tydeligvis ikke opgivet modet.

## VILLE IKKE SÆLGE

AB: "Ifølge rygter kunne I udmærket have budt over Escom (hvis endelige bud, og dermed prisen, var 12,3 millioner \$, red.):?"

DP: "Ja, vi kunne godt have budt over 12 millioner, men ifølge pålidelige kilder var Escom villige til at bruge op imod 50 millioner. Et sådant bud kunne vi også næsten klare, men det ville have været med en væsentlig andel driftskapital."

AB: "Hvad sker der nu med Commodore England?"

DP: "For øjeblikket forhandler vi med Escom med henblik på, at de køber Commodore England. Netop Commodore England blev holdt uden for salget, da vi ikke ville acceptere et salg til Escoms bud, som efter vores mening var alt for lavt.

Forhandlingerne med Escom er ikke afsluttet, men går, synes jeg, godt fremad, og vi skulle forhåbentlig have en afgørelse i næste uge (uge 19, red.). Vores væsentligste opgave lige nu er at beskytte arbejdspladserne for vores dygtige medarbejdere."

AB: "Jeg har lagt mærke til, at i alle hidtidige pressemeddelelser fra Escom hedder det sig, at man vil søge at få A1200'ere på markedet igen så hurtigt som muligt - hverken CD32 eller A4000 er blevet nævnt?"

DP: "Alle nuværende modeller kommer på markedet igen til september (så er der sandelig også margin nok at arbejde med, red.). Efterspørgslen på samtlige modeller er meget stor."

## BEGYND BLOT AT SPARE OP

AB: "Escom vil have Amigaer i alle deres forretninger, ikke sandt?"

DP: "Jo."

AB: "Der har cirkuleret en del rygter om nye modeller, f.eks. en A1800 og en ny A4000. Nogen kommentarer?"

DP: "Alt det med en A1800 og en ny A4000 er rent nonsens! Mht. udvikling af den nuværende teknologi holdt vi os til AAA, der er 98% færdigt, og AA+, der er 95% færdigt - begge mangler for øvrigt stadig et operativsystem! Der har været delte meninger om, hvor lang tid det vil

tage at skrive et operativsystem, men jeg har fået at vide, at det vil tage 18 måneder for AAA. I løbet af den periode kan vi også nå at udvikle RISC, og da AAA allerede er forældet, er der egentlig ikke nogen idé i at udvikle på AAA.

RISC er det *virkelig* spændende, og det er omkring 20-25% udviklet på nuværende tidspunkt. Vores R&D-afdeling (Research and Development, forskning og udvikling; red.) har designet alle algoritmerne, hvorefter de er blevet testet i samarbejde med Hewlett-Packard - og alle virkede! Situationen er altså den, at vi kan lave de første prøve-eksemplarer. Hele projektet vil tage 18 måneder fra start til slut. Til gengæld er teknologien også helt fantastisk.

Det, vi grundlæggende gjorde, var, at vi tog en RISC-kerne fra HP og tilføjede et 3D-rendering-system - komplet med real-time texture-mapping og polygon-kontrol - til selve chippen.



Forestil dig en maskine, der er 35 gange så kraftig som en Amiga 4000/040 - nej, vel? Ikke desto mindre kan det blive virkelighed inden for de næste par år!



Dertil kommer 22 16-bit stereo-lydkanaler samt JPEG- og MPEG-kompatibilitet.

Lad os sammenligne det med en spillekonsol: Af alle de maskiner, der vil blive udgivet i løbet af de næste par år, er den klart mest lovende mht. specifikationer Nintentos Ultra 64 (udarbejdet i samarbejde med Silicon Graphics, red.). Sammenlignet med denne maskine er vores omkring 20 gange kraftigere!

Teknologien er designet til at være modulær, så der f.eks. kan være 2 moduler i en spillekonsol, 4 i en hjemmecomputer og 6 eller 8 i en grafisk workstation. Sidstnævnte har vi anslået vil være omkring 35 gange så kraftig som den kraftigste A4000 er i dag, så det er 'pretty fancy stuff'! Maskinen kan køre Windows NT, og vi regner med, at den vil kunne køre DOS ca. 5 gange så hurtigt som en Pentium (OK, jeg smutter - jeg skal til samtale med min bank! -red.). Det er et fantastisk produkt, og det vil med næsten 100 procents sikkerhed blive videreudviklet."



**David Pleasance, direktør for Commodore England, har store forhåbninger til Amigaens fremtid**

#### MEGET MERE UDVIKLER-SUPPORT

AB: "Hvad med Amiga-udviklerne?"

DP: "Dette er ikke en Amiga."

AB: "Nej, men folk, der har forbindelse til Amigaen, og derfor Commodore - nu Escom - vil vel ikke have problemer med at kunne udvikle til maskinen?"

DP: "Nej, overhovedet ikke. Faktisk vil vi yde dem mere support, end Commodore nogensinde før har ydet sine udviklere. Dét er en af de fundamentalt nye strategier - at samarbejde tæt med udviklere af såvel software som hardware. Meget tæt endda."

AB: "Der har været rygter om et Amiga-kort til PC?"

DP: "Ja, det er i høj grad et produkt, vi gerne vil udvikle. Det kræver mindst AA+, der understøtter SuperVGA-skærme, i modsætning til de tidligere chipsæt. Men ja, der er bestemt et stort potentiale."

#### AMIGA VS IBM

AB: "Ser du nogen mulighed for, at Amigaen engang vil

kunne konkurrere direkte med de IBM-kompatible?"

DP: "Ja, det ville da være rart at have Amigaer med små 'Intel Outside'-skilte på! Nej, spøg til side - jeg ved det ikke. Problemet er naturligvis, at vores teknologi bruger 3 custom-chips udover processoren. Dette er temmelig dyrt at producere, i forhold til blot at masseproducere én processor, så på dén måde har vi altid haft en ulempe. Hertil kommer ledelsens vane med altid at bruge komponenter, der ikke var standard - også dette gjorde det utrolig svært at have konkurrencedygtige priser. Det er dog bestemt vores hensigt at gå over til i langt højere grad at benytte standard-komponenter, så vi kan udnytte Escoms store indkøb og deraf følgende muligheder for klækkelige mængderabatter.

Escom skal producere halvanden million PC'ere i løbet af de næste 12 måneder, så de har bestemt mulighed for at få f.eks. RAM ganske billigt. Så skal vi blot bruge 72-pin-SIMM-RAM, ligesom enhver moderne PC (og ligesom A4000 trods alt gør, red.). Dette er en klar fordel ved, at teknologien er blevet købt af et firma som Escom, og jeg håber, det vil kunne gøre vore produkter mere konkurrencedygtige, da jeg personligt mener, at Amigaen er mere værd!"

#### EN TUR RUNDT I ENGLAND

Nu har vi hørt David Pleasance's kommentarer, men hvad mener resten af den engelske Amiga-verden? Det gennemgående indtryk er forventning - alle vil vide, hvad Escom vil med Amigaen. Nu har David Pleasance nævnt nogle af sine planer, men vil de blive virkeliggjort?

Lee Gibson, direktør i Optonica (firmaet bag bl.a. forfatterværktøjet *Interplay* og de flotte CD-leksika *Inside Technology/Dinosaurs*, red.), udtrykker glæde over, at der endelig er kommet en afgørelse. Han håber, at Amigaen er i sikre hænder, og at der snart kommer yderligere information.

Også forhåbning er at finde - Marcus Dyson fra Team 17 udtaler således, at han er forhåbningsfuld med hensyn til Amigaens fremtid, og det samme gælder for Paul Topping fra 21st Century Entertainment. Det skal for øvrigt nævnes, at Escom netop har købt endnu 100 forretninger i England, som alle skulle være åbne, når dette læses.

Kort resumeret: Der er Amigaer i forretningerne igen i september, og dét til pris under 4.000 kroner. Software-supporten er der stadig, og den vil sandsynligvis blive langt større fremover. Langt om længe ser Amigaens fremtid på længere sigt ikke blot lys, men også strålende ud!

**OBS : Se også konkurrencen på side 17!**



# 3D GEOMETRIENS

# LÆGGEPLADS

## DEL 4 - SAMMENSÆTNING

Af Anders Lundholm

I sidste del fik vi gennemgået overflade-sektionen i detail-editoren og fik placeret 3 hjemmelavede brushes på vores importerede objekt fra forms-editoren. I dette afsnit lærer vi at bruge de mere avancerede værktøjer til at skabe de sidste objekter (solcellerne) til brug i vores projekt.

### SOLCELLER

Hent rammen for solcellerne ind i detail-editoren. Drej nu objektet 90° omkring X-aksen, således at objektet ses frontalt (vælg objektet og hiv i musen, mens du holder venstre museknap nede). Vælg derefter 'Functions/Add/Primitive', der tillader dig at tilføje standard-objekter efter eget valg. Vælg 'Plane' og indtast hhv. 1 i horisontale og 30 i vertikale sektioner. Bredde og højde er irrelevante, da vi alligevel skal tilpasse 'planet' rammen til solcellerne. Tryk OK, og et plan skulle gerne fremkomme som på fig. 1.

Denne grundform skal repræsentere selve cellerne. Vælg objektet og skift arbejdsmetode fra 'Pick Object' til 'Pick Points'. Objektet bliver nu reduceret til et gitter af punkter, der tillader os at 'point-editere', hvilket vi vil benytte til at skabe det 'krøllede' look (gå evt. over i full-front-vinduet for større overblik).

Vælg hver 2. vertikale punktsæt (se fig. 2) fra top til bund (vha. Shift+Pick\_Method/Drag\_Box). Gå over i full-right-vinduet og tryk 'M' for at flytte de valgte punktsæt. Nu kan vi frit flytte punktsættene rundt, men for præcisionens skyld vælger vi kun at aktivere Y-aksen (Shift+Y). Ryk nu de aktive punktsæt en passende afstand fra de 'døde' punkter (fig. 3). Ved at flytte punkterne vil flader (faces), kanter (edges) osv. automatisk tilpasse sig punktsættenes nye placering.

### PROPORTIONER

I teorien kan man i forms-editoren modellere rask væk uden proportioner, for senere at tilpasse dem i detail-

editoren. Vores proportioner var defineret præcist i forms-editoren, og vi behøver altså ikke punkt-editere yderligere.

Du vil nu lægge mærke til, at cellerne ikke passer til rammen. Vælg derfor cellerne og tryk 'S' (Skalér, fig. 4) samt den akse, du vil skalere over. Det kan tilrådes at skalere akserne over 2 omgange, da man sjældent har ordentlig kontrol over 2 akser på én gang.

Generelt skalerer/editorer man kun de akser, som editerings-vinduet selv viser, da en dimension er skjult. F.eks. skal man ikke skalere i Y-aksen, hvis man befinder sig i Z/X-vinduet, da Y-dimensionen er skjult. Flyt evt. cellerne ind i midten (brug Y-aksen som på fig. 3).

### DETALJER

Vi har nu en rimelig model af et solcellepanel. Vi fortsætter nu med at tilføje yderligere detaljer på siderne. Lav et plane (som fig. 1) med 1 i horisontale og vertikale sektioner. Objektet skal



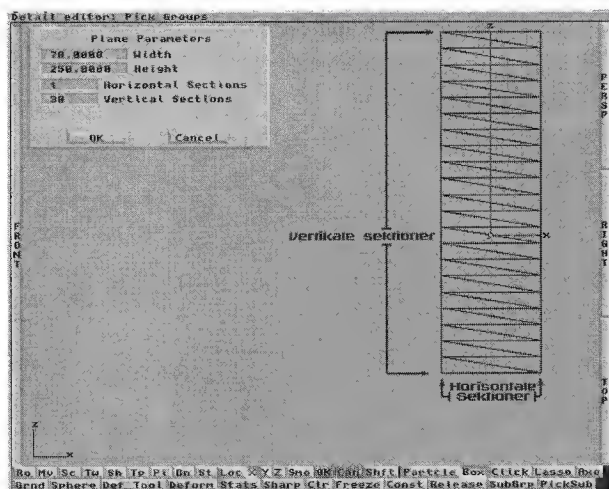


Fig. 1: Front View: Imagine tilbyder et antal standardformer, som man oftest benytter. Her defineres antallet af sektioner, et plane skal bestå af.

nu 'ekstruderes'. Denne teknik er universel i den forstand, at værktøjet kan bruges til utroligt mange formål - f.eks opbygning af et båd-skrog - da objektet får tilføjet den 3. dimension, nemlig dybden. Vælg nu 'planet' og 'Functions/Mold'. Du får nu en regele, der tillader dig at modificere det valgte objekt på forskellige måder (vælg Extrude). Indtast 10 som ekstruderingslængde og acceptér. Objektet roteres 90° omkring Z-aksen vha. Shift+Z, og placeres/skaleres som på fig. 6. Brug metoden med at skalere og flytte rundt på objektet på akserne enkeltvis, da dette giver størst præcision.

#### KOPI PÅ KOPI PÅ K...

Nu skal vi kopiere objektet flere

Fig. 5: Front View: Ekstrudering (extrude) tillader én at tilføje den 3. dimension til et 2-dimensionelt objekt. F.eks. genereres logoer ofte vha. denne metode.

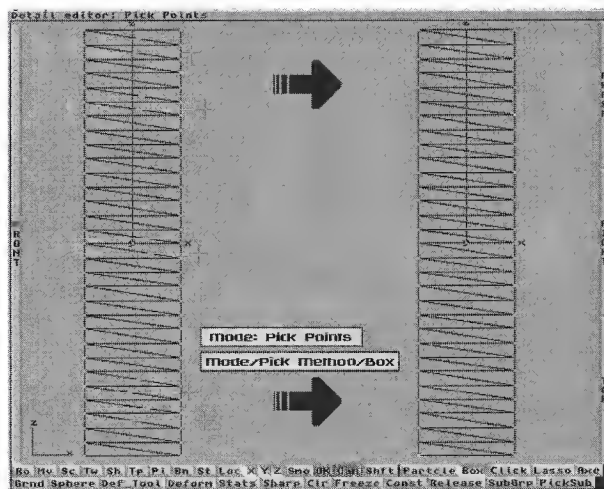
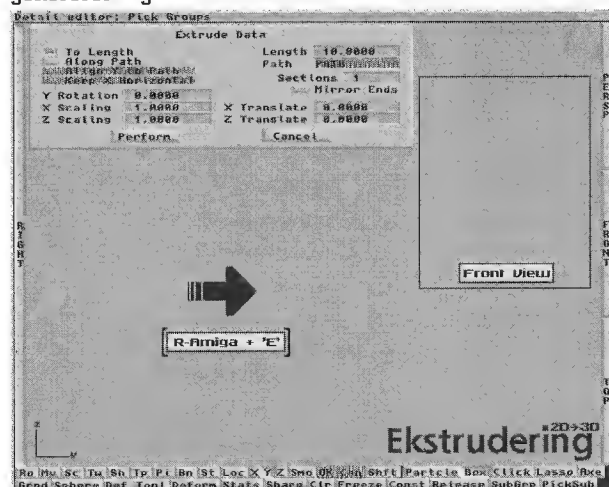


Fig. 2: Front View: Ved at vælge punkterne i sæt kan man nemt editere en lang række flader på én gang. Vi er her i gang med cellerne.

gange (ad Z-aksen - nedad), hvilket er lidt besværligt, idet det specielle replikerings-værktøj (Replicate) styres af Y-aksen (ligesom ekstruderings-værktøjet). Derfor skal aksens på objektet roteres -90° lokalt, hvilket gøres vha. Shift+R (kun objektets akse er aktiv nu) og derefter Shift+X (aktiverer aksens egen X-akse, og ikke den 'globale akse', hvilket normalt er den, man bruger).

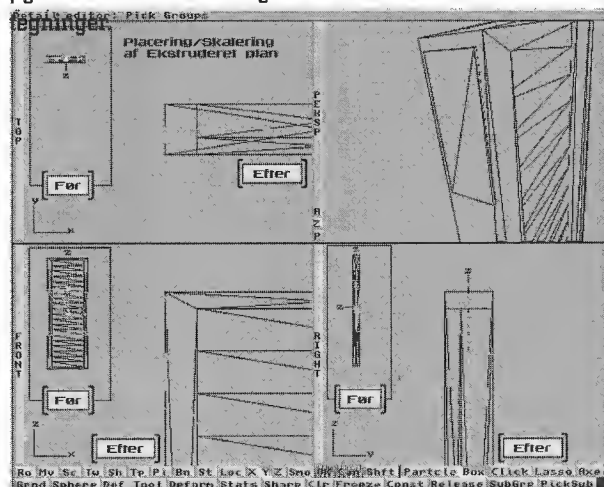
Aktivér gitteret (Display/Grid) og sæt størrelsen til 10 (Display/Grid Size). Gitteret fortæller os, hvor langt vi skal 'replikere' vores objekt, fordi værktøjerne bruger de såkaldte 'units' som målestok. Gitteret måles netop i units. Aktivér objektet og gå ind i 'Replicate'-menuen ('Functions/Mold/Replicate' - fig.7). Indtast nu den givne længde

(brug gitteret som målestok, i mit tilfælde 220) og antal kopier (5). Acceptér. Hvis din angivne længde var god nok, vil kopierne nu dække venstre side af solcellen. Hvis ikke, kan du bruge 'Undo'-funktionen (R-Amiga+U), og prøve at indtaste en kortere/længere afstand.

#### SPEJLVENDING

Objektet kopieres (R-Amiga+C) og spejles over X-aksen vha. transformerings-værktøjet ('Object/Transformation' - fig.8). I transformerings-værktøjet kan man indtaste en lang række forskellige data - bl.a. position og størrelse - på én gang, da objektet først påvirkes ved tryk på 'OK'. Man kan vælge enten at benytte objektets egen lokale

Fig. 6: Full View: Det skalerede sideplan placeres og tilpasses siderne på rammen. Bemærk zoomen. Det er en god regel at zoomer tæt ind på de objekter, man editere, pga. de store afstande og forvirrende wireframe-





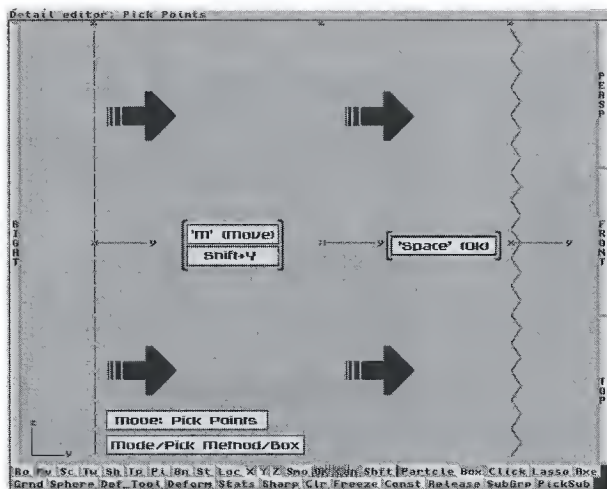


Fig. 3: Right View: De valgte punktsæt flyttes ud af Y-aksen for at skabe en krøllet overflade. Kun de valgte punktsæt kan editeres.

akse (default) eller 'World Axis'. Vi skal i begge tilfælde bruge 'World Axis'.

Vores objekt er placeret i (X,Y,Z) = (0,0,0). Derfor kan vi symmetrisk sætte X-aksens koordinater til f.eks. 50.5 (i stedet for -50.5) og 'Scale' til -1, der spejlvender punkterne fra venstre mod højre og omvendt. Dette er selvfølgelig forudsat, at hovedobjektet er placeret i (0,0,0).

Indsæt nu det kopierede objekt (R-Amiga+P - Paste). Vælg rammen og de andre objekter, og gruppér dem sammen (R-Amiga+G). Inden vi går videre, skal materialerne defineres.

## MATERIALER

Selve rammen skal have samme attributter som teleskopet (husk at slå

Phong fra, da runde kanter ikke ønskes), dvs. farve, hårdhed, højlys (Specularity) etc. Brug 'Load/Save Attribute' til at overføre et objekts definitioner til et andet. Yderkanterne får igen samme attributter, dog med en mørkere gråtone (Color 60,60,60). Cellerne derimod skal have en speciel 'guldfarvet' overflade med en smule refleksion:

Color: (170,140,35)  
Reflect: (45,35,10)  
Filter: (30,25,20)  
Specular: (235,205,115)  
Hardness: (15)  
Shininess: (40)

Gem derefter objektet som f.eks. 'Solceller.Def'.

Fig. 7: Front View: Imagine tillader én at kopiere et objekt uden hæmminger - således kan man altså spare tid ved at bruge 'replikerings-værktøjet'. Dette værktøj benytter Y-aksen som styre-linje.

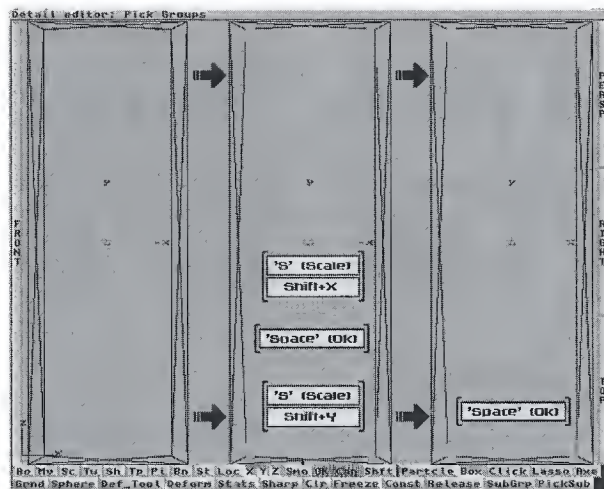
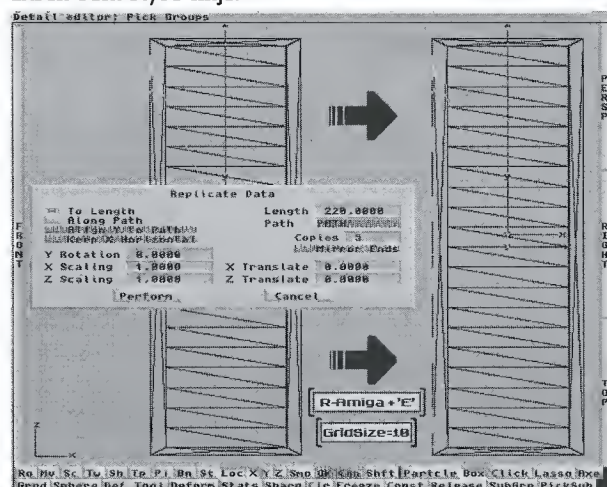


Fig. 4: Front View: Cellerne skaleres på de enkelte akser for at blive tilpasset rammen. Her skaleres på én akse ad gangen.

## FINALEN

Hent dit tidligere objekt ('Teleskop.Def') ind i detail-editoren. Vælg nu den grupperede solcelle. Flyt den til venstre for teleskopet og kopiér/spejlvend solcellen (fig. 8) over på højre side. Objektet er nu klar til quick-rendering (selv om det ikke er 100% færdigt). De sidste detaljer tilføjes næste gang.

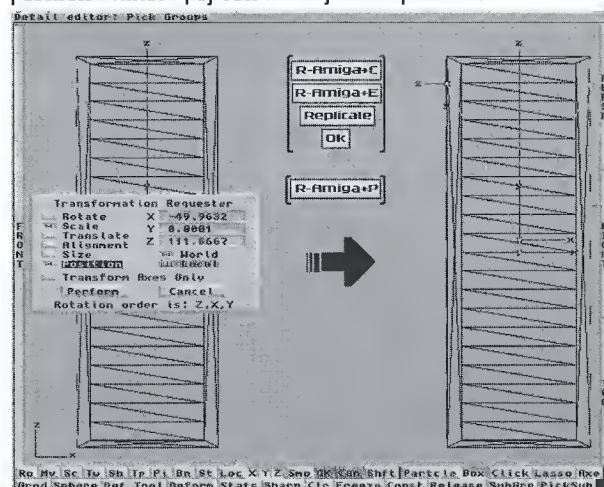
## I NÆSTE NUMMER

- færdiggøres teleskopet, og opsætningen af scenen i stage-editoren begynder. Vi sætter lys på og animerer teleskopet rundt om en planet.

## MAGIEN KRAVLER NÆRMERE...

Anders Lundholm har i flere år arbejdet med 3D-modellering. Han kan kontaktes via Fidonet på adressen 2:235/314.71

Fig. 8: Front View: For at sikre symmetrien kopieres yderkanterne over på højre side. Samtidig med positionsskiftet spejlvendes objektets punkter.





# THE NEED FOR SPEED

Af Christian Estrup

'Enhanced IDE - hvad er nu det?', er der sikkert nogen, der spørger. Som navnet antyder, er der tale om en udvidelse af IDE/AT-standard, der giver mulighed for flere enheder på samme controller (4 mod AT's 2), hurtigere data-overførsel (i teorien op til 13 Mb i sekundet) samt ikke mindst et bredere udvalg af enheder. Hvor AT-standard, således stort set er begrænset til harddiske, omfatter Enhanced IDE også CD-ROM-drev, og der skulle være Enhanced IDE-tapestreamere på vej.

## HARDWARE-INSTALLATION

Grundlæggende er *CD+HD-Speed* en lille adapter, der sættes mellem den interne controller i A600/1200/4000 og de forskellige enheder. Selve installationen af hardwaren er ganske let, og forklares udmærket i den medfølgende - danske - manual. Jeg synes dog, den kommer lidt let hen over de problemer, der kan opstå med utilstrækkelig strømforsyning, hvis man f.eks. har acceleratorkort, 3,5"-harddisk og CD-ROM-drev.

Et stort problem med Amiga 600 og 1200 er naturligvis, at der ganske enkelt ikke er plads til drevet i selve maskinen. Det må derfor placeres udenfor, og her forklarer manualen, som var det den naturligste ting i verden, hvordan man enten laver et hul i maskinen til kablet eller ganske enkelt undlader at skrue kabinettet så tæt sammen! Med det Mitsumi FX400-drev, vi fik stillet til rådighed til testen, var der dog ingen problemer med at have det liggende udenfor maskinen. Drevet er nemlig helt 'lukket', og dermed uden direkte adgang til printplader eller andre følsomme dele.

## SOFTWAREN

Den medfølgende software består af en driver, der emulerer et SCSI-device, samt et filsystem. Det hele installeres let og smertefrit ved hjælp af et *Installer*-script, og igen foregår alt på dansk - virkelig et godt initiativ fra forhandlerens side! Personligt bryder jeg mig dog ikke om scripts, der omdøber min startup-sequence og erstatter den med en anden (der så naturligvis kalder den oprindelige) - dette kunne godt laves snildere. Endelig savnede jeg en mulighed for at af-installere softwaren.

Det skal bemærkes, at det medfølgende filsystem ikke er multisession-kompatibelt (betegnelsen dækker over CD'ere, der er skrevet til over flere

***CD+HD-Speed* er et spændende produkt, der giver mulighed for tilslutning af Enhanced IDE-harddiske og -CD-ROM-drev til Amiga 600, 1200 og 4000**

## DET 'FUNKER' BARE

Vi oplevede ikke problemer med *CD+HD-Speed* under testen, tværtimod fungerede alt, som det skulle. Specielt muligheden for at læse CD'ere med 4-dobbelt hastighed (600 Kb/s) føltes som et stort fremskridt i forhold til de 'gamle' double-speed-drev.

Udover muligheden for et hurtigt CD-drev giver *CD+HD-Speed* som nævnt også mulighed for at bruge f.eks. Enhanced IDE-harddiske, og tilmed 4 enheder ialt. *CD+HD-Speed* henvender sig således til en ganske bred målgruppe.

Det er her værd at være opmærksom på, at har man kun brug for én harddisk og ét CD-ROM-drev, er der en driver på vej, der muliggør brug af CD-ROM-drev på den interne controller, og også specielle CD-ROM-drev til den interne controller kan vi forvente at se i den nærmeste fremtid. På den anden side skal man aldrig sige aldrig, og som bekendt er én harddisk kun sjældent nok.

Prisen på lidt under en 'tusse' kan synes høj i betragtning af, at adapteren kun består af en lille printplade, men kablerne og ikke mindst softwaren koster naturligvis også. Alt i alt en udmærket og vel fungerende løsning, hvis man har brug for flere og hurtigere harddiske og/eller et hurtigt CD-ROM-drev.



Med et CD-ROM-drev får man adgang til en masse spændende samlinger, som f.eks. Tobias Richters glimrende raytracing-CD *The Light Works*, hvorfra billedet stammer

omgange), hvilket ellers er standard i dag. Der findes dog flere PD-filsystemer, så det skulle nok være muligt at finde ét, hvis man får brug for det. Jeg fik det ikke under testen - alle afprøvede CD'ere kunne udmærket læses!

## FAKTA:

Producent: VoB Computer GmbH  
Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 5663 2277  
Pris, A600/1200-version: kr. 995,-  
Pris, A4000-version: kr. 895,-



# FREMTIDENS AMIGA

**I samarbejde med Escom Scandinavia  
udlover vi en Amiga til det bedste bud  
på fremtiden**

Det er dog ikke en hvilken som helst Amiga, du kan vinde, men derimod den første nyproducerede Amiga, der overhovedet kommer til landet - hvadenten det så er en Amiga 1200 eller 4000!

## TIL TEGNEBORDET!

Opgaven er ganske enkelt at designe fremtidens Amiga. Hvorvidt du vil beskrive maskinens tekniske kunnen skriftligt, lave et frækt design, begge dele, eller måske noget helt fjerde, er helt op til dig.

Bidrag kan indsendes på ethvert tænkeligt format - papir, video, grafikfil, you name it! Vinderen er dén, der leverer det sjoveste, flotteste, sødeste (??? -red.) og mest spændende forslag.

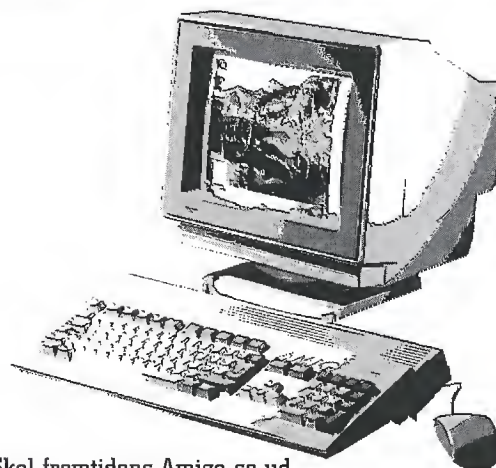
Dommerkomitéen består af Jesper Christensen fra Commodore Scandinavia samt repræsentanter for Amiga-Bladet, og afgørelsen - hård, men retfærdig - kan ikke ankes!

## DEADLINE

Sidste frist for indsendelse af bidrag er *den 15. juli 1995*. Send dit bidrag til:

**Amiga-Bladet  
Postboks 844  
2400 København NV**

- mærket 'Fremtidens Amiga'.



Skal fremtidens Amiga se ud  
som en Amiga 1200...

**VIND!**

## VINDERNE FRA NUMMER 4

De heldige vindere af konkurrencen i nummer 4 blev:

Lee Breinholdt, Stege  
Dan Christensen, Ebeltoft  
Runi Jacobsen, Færoerne  
Thomas Rasmussen, Fåborg  
Morten Skov, Odense



Denne SyQuest  
kan være i et  
stykke After-8  
chokolade papir.

### Svarene på spørgsmålene er:

- 1: Den populære chokolade, der omtales, er naturligvis *After 8*, der amtales i CeBIT-repartagen. Hvordan en læser havde fundet frem til Mars, er as en gåde!
- 2: Softwarehuset *Team 17* amtales på siderne 7, 22, 24 og 25. Egentlig amtales firmaet også på side 28, hvor dette spørgsmål findes, men her har vi været søde...
- 3: *Squirrel*-contralleren er apkaldt efter egernet, fordi også dette dyr aldrig kan få nok lagerplads.
- 4: TV2's computergrafik-afdeling Lighthouse ligger i Odense.
- 5: Den legendariske pilat, der spiller en central rolle i *Dawn Patrol*, er naturligvis *Manfred van Richthafen*, bedre kendt som *Den Røde Baran*.

... Eller skal den hellere ligne en  
A4000? Det er op til dig!





**Amigaen ind på kon-  
toret til styring af  
økonomien - vil det  
være det næste  
skridt? Vi ser nær-  
mere på et nyt  
økonomistyrings-  
program til Amiga**



*Af Jens Petersen*

Amigaens stærke side har altid været grafiske præsentationer og et samlet multimedie-koncept. Hvor PC-brugeren ofte skal bruge mange timer på at installere lydkort m.v. for at få det til at virke, kan Amiga-ejeren bruge tiden på at sætte sig ind i de enkelte program-

mer. PC'ens stærke side har altid været områder som f.eks. bogføring. Hvor Amiga-ejeren har været henvist til mere eller mindre velegnede regneark, fås til PC'eren mange mere eller mindre brugbare systemer, som hele tiden er blevet videreudviklet. Det er ingen hemmelighed, at mange selvstændige erhvervsdrivende har skiftet til PC'eren med blødende hjerte, fordi netop et økonomistyringssystem er kernen i enhver virksomhed, og da dette ikke kunne fremskaffes til Amigaen, var der ikke andre muligheder.

Nu er der dog lys forude, og i disse tider hvor Amigaen er blevet solgt, og det ser ud til, at vi skal i gang igen, er det godt at se, at udviklerne ikke har ligget på den lade side.

#### PROGRAMMET

Ami-Dan er navnet på et økonomistyrings-program, der henvender sig til virksomheder - private med en vis indsigt i regnskab kan dog bruge det.

I regnskabsføring arbejder man med konti - én konto for omsætningen, én

for vareforbrug osv.. På dette punkt adskiller Ami-Dan sig ikke fra konkurrenterne på PC-siden. Der er allerede oprettet forskellige konti med mulighed for yderligere tilføjelser - alle virksomheder har jo behov for at oprette særskilte konti for netop deres behov. På Amiga-Bladet opererer vi f.eks. med én konto for abonnenter og en anden for annoncesalg. Dette giver virksomheden mulighed for at holde styr på alle projekter, således at det er muligt at vurdere, hvad det kan betale sig at beskæftige sig med.

Alt dette ligger normalt under betegnelsen finansbogholderi i de systemer, jeg arbejder med på PC'ere - her virker hovedmenuen i Ami-Dan noget uoverskuelig i forhold til disse systemer. De allerede indlagte konti virker meget begrænsede og tillader kun brug af firecifrede kontonumre. Yderligere kan man ikke selv bestemme, hvilke kontonumre der skal tilknyttes f.eks. omsætning, vareforbrug, salg og administrationsomkostninger.

Varegrupperne virker endvidere begrænsede til en speciel type virksomhed, hvor der allerede er indlagt forskellige





# Økonomiske

# Amiga

## FAKTA:

Udvikler: AMIDAN

Udlån: Teknogram, tlf. 86 64 52 11

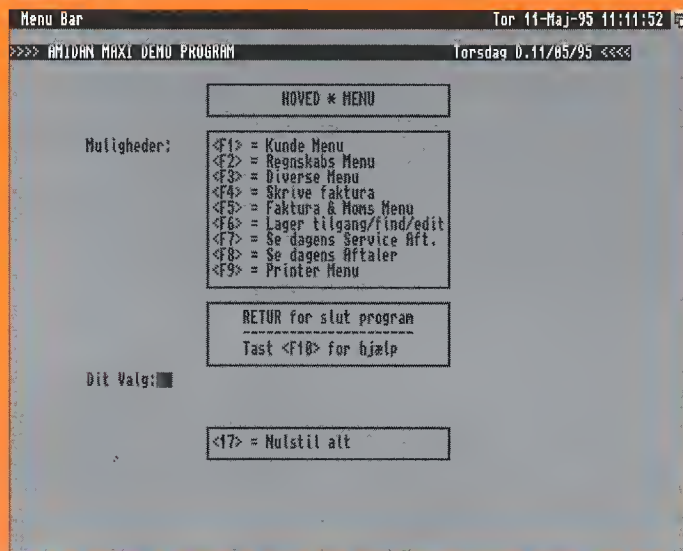
Pris: Fra kr. 1.995,-

typer af varer, herunder reservedele, brugtvarer osv. Jeg savner lidt større fleksibilitet - det er som nævnt i starten ikke alle virksomheder, der f.eks. handler med reservedele. Oprettelsen af kunder virker nem og elegant, der mangler dog et mere brugervenligt interface både her og generelt gennem hele programmet.

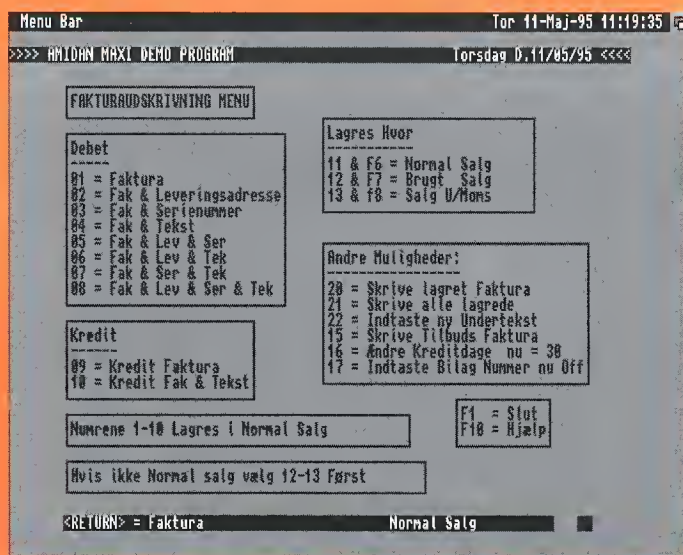
Oprettelse og udskrivning af en faktura virker en smule knudret, specielt når programmet spørger, om fakturaen er korrekt og giver brugeren mulighed for at svare J/N. Svarer man N og ønsker at rette i fakturaen, er man nødt til at begynde forfra. Et andet irritationsmoment er brugen af pile-tasterne. Kommer du uforvarende til at bruge disse ender du med, at programmet afsluttes. Det burde være rettet i fremtidige versioner, således at brugeren kun kan afslutte programmet via menu-valg eller eventuelt ESC-tasten.

## BRUGERVENLIGHED?

Under testen af Ami-Dan løb jeg tit ind nogle begrænsninger, f.eks. når programmet spørger om antallet af varer, man vil fakturere. Dette foregår i bundlinjen på skærmen, hvor andre programmer giver brugeren frihed til selv at flytte rundt med markøren i de aktuelle linjer eller felter.



Hovedmenuen i Ami-Dan indeholder alt, hvad man skal bruge - omend den dog er lidt 'rodet'



Det skorter ikke på muligheder i faktura-udskrivnings-menuen

Rabatydelsen vises også i bundlinjen, men lægges dog fint ind på en separat linje på fakturaen. Jeg har den opfattelse, at et program af denne type skal kunne bruges, uden at man behøver en

mangesidet manual, specielt da den daglige bogføring oftest varetages af regnskabskyndige og ikke computerkyndige personer. Brugersiden er holdt i sort/hvide farver hele vejen igennem. Hvorvidt dette afspejler en opfattelse af, at bogholdere er nogle farveløse mennesker, skal jeg ikke kunne sige.

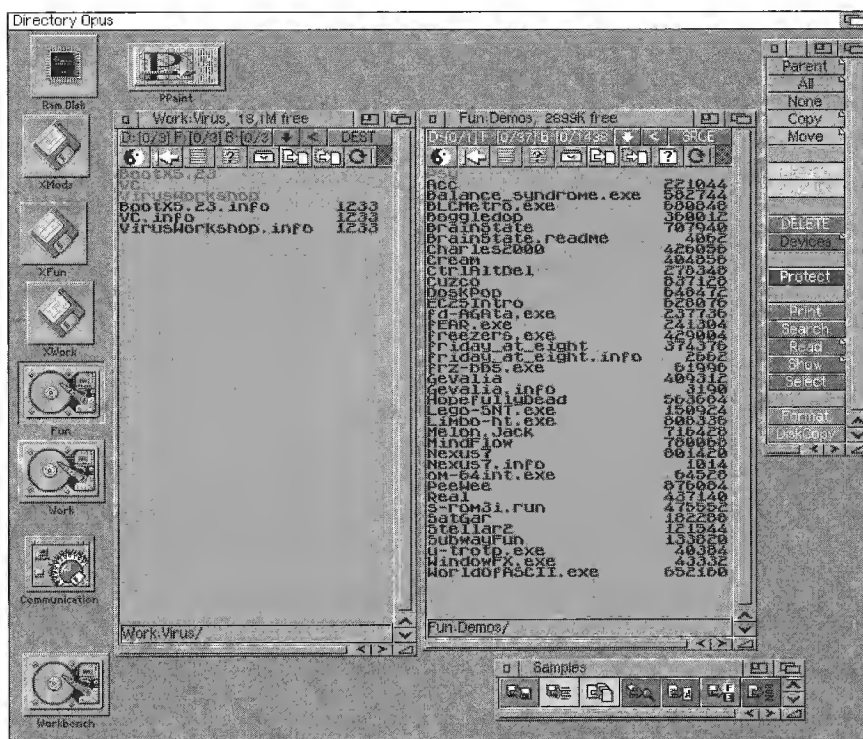
## KONKLUSION

Ami-Dan virker meget gennemtænkt set ud fra et regnskabsmæssigt synspunkt, og det indeholder næsten alt, der forventes af et økonomisystem. Skulle jeg vælge mellem mit nuværende PC-system og Ami-Dan, vil jeg holde mig til det, jeg bruger. Jeg føler mig ærlig talt lidt usikker på Ami-Dan, specielt da regnskaber er myndighedsunderlagt, hvilket gør, at der er nogle lovmæssige regler, der skal følges af alle, der driver virksomhed.

Umiddelbart følte jeg ikke, at jeg kunne gennemskue, hvordan programmet fungerede bag facaden. Vi vil dog holde øje med Ami-Dan, og ser frem til en videreudvikling af programmet, for jeg tror absolut på,

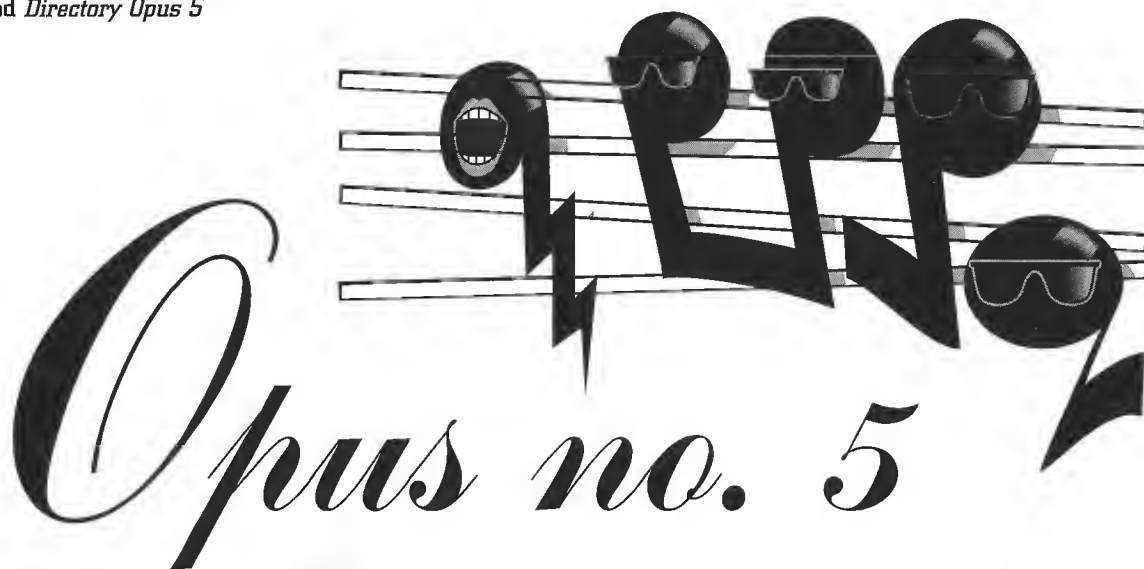
at der er mange muligheder i programmet. Det kan f.eks. anbefales at kigge på de nuværende systemer og se, om der ikke var lidt inspiration at hente til brugerinterfacet.





Nej, det er ikke Workbench, men  
derimod *Directory Opus 5*

**Disk-styringsprogrammet  
*Directory Opus* er kendt  
og elsket af alle, men der  
skal nok være nogen, der  
ikke vil kunne vænne sig  
til den nye version 5**



**Af Christian Estrup**

I takt med, at næsten alle har fået mindst 1 Mb RAM og harddisk, er den eneste grund til ikke at bruge Opus - dens størrelse - efterhånden forsvundet. Det er da også mit indtryk, at kun de allerfærreste bruger et andet disk-styringsprogram, for Opus har længe ligget lysår foran konkurrenterne. Det er derfor med nogen undren, jeg har lyttet til den megen kritik, der nærmest er haglet ned over den nye version - ikke mindst fordi den angiveligt skulle have

undergået temmelig store forandringer. Kunne det virkelig være så slemt?

**NEEEJ!**

- var mit første indtryk, da programmet selv startede efter den i øvrigt helt problemfrie installation. "Hvorfor dog lave så store ændringer, når det nu fungerer så godt?", spurgte jeg mig selv. Efterhånden gik det dog op for mig, at det primært var et spørgsmål om, at standard-opsætningen ikke er særlig æstetisk tiltalende, så lidt hurtige font- og farveskift gjorde mig straks mere positiv.

**100% MULTITASKING!**

Den største forandring i Opus 5 er uden tvivl, at den multitasker - internt! Det er muligt at have et vilkårligt antal directory-vinduer åbne samtidig, og man kan så f.eks. LHA-pakke ét directory, samtidig med at filer fra et andet kopieres til et tredje, samtidig med at en diskette formateres - samtidig, samtidig, samtidig. Sådan er det, når du Warper - øh, 'Opus'er'! Ikke noget, man vil kunne drage nytte af *hele* tiden, men dog temmelig ofte - specielt, når man har vænnet sig til det.



## OPUSBENCH

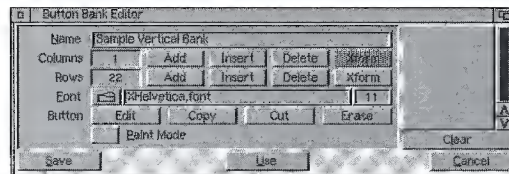
En anden væsentlig ændring er, at Opus 5 grundlæggende er opbygget som en udvidet Workbench. Således indeholder menuerne alle Workbenchens menu-punkter (plus naturligvis Opus' egne), og alle disketter og harddisk-partitioner vises på skærmen med hver deres respektive ikon. Selv Workbench-skærmens baggrunds-mønster kan vises i Opus-skærmens baggrund! Faktisk er 'Workbench-simulationen' så komplet, at man under installationen bliver spurgt, om man ved reboot fremover vil starte Opus i stedet for Workbench!

En væsentlig tilføjelse til Workbenchen er program-grupper, som nogle vil kende fra Windows på PC. Hvor den traditionelle Workbench mere eller mindre præcist viser opbygningen af harddisken i directories og under-directories, kan en program-gruppe indeholde programmer, der ligger vidt forskellige steder. Således kan man f.eks. lave én programgruppe til grafik-programmer, én til kommunikation osv. Man vænner sig hurtigt til at bruge program-grupperne, og efter kort tid bliver de faktisk uundværlige.

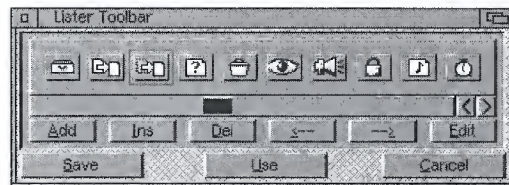
## KNAP-BANKER?

I de tidligere versioner af Opus kunne knapper kun være placeret nederst på skærmen - også her er der sket store forandringer. Det er nu muligt at oprette et vilkårligt antal 'button banks' - 'knap-banker' - som har hver sit vindue. Brugere af f.eks. tekstbehandlingsprogrammet *Final Writer* vil nikke genkendende til disse banker. En bank kan enten indeholde knapper med tekst eller grafik, og kan i øvrigt opbygges temmelig frit mht. antal rækker og søjler med knapper.

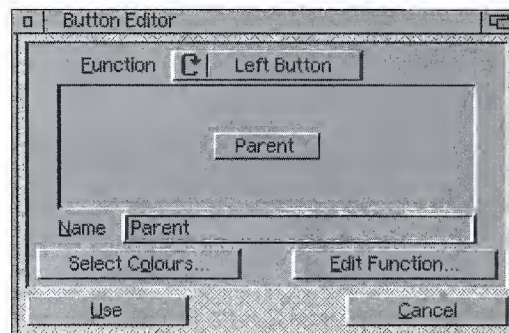
De funktioner, der knyttes til en knap, kan være en kombination af interne Opus-kommandoer, AmigaDOS-kommandoer, AReXX-scripts m.v. Hver knap kan tildeles hele 3 forskellige funktioner, - én for højre, én for venstre og én for den midterste museknap, hvor sidstnævnte dog p.t. kun findes på de færreste Amiga-mus. Heldigvis kan man - som tidligere - også kalde knappernes funk-



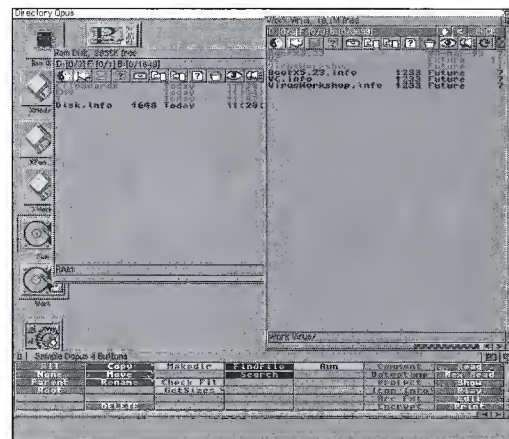
Knap-banker kan indeholde et vilkårligt antal knapper.



Directory-vinduerne har nu en tool-bar, som man selv kan bestemme indholdet af



Hver knap-bank kan have hele 3 funktioner - én for hver museknap.



Det er også muligt at sætte programmet op, så det næsten ligner version 4

tioner med selv-definerede tastatur-kombinationer.

## ALT DET ANDET

Udover ændringen i den grundlæggende opbygning havde jeg egentlig forventet en masse 'detalje-ændringer' i Opus 5, men her blev jeg en lille smule skuffet. Ikke at programmet ikke inde-

holder mange små, geniale detaljer, for det gør det bestemt. F.eks. kan man ved at dobbeltklikke på et directory med SHIFT nedtrykket få åbnet et nyt vindue med dette katalog, og i filetype-editoren er funktionen *Match NoCase* - der leder efter en tekst i filen, uden at tage hensyn til store og små bogstaver - genial, f.eks. til definition af en Amiga-Guide-filetype. Sjovt nok bruges denne funktion bare ikke i den medfølgende eksempel-filetype til Amiga-Guide-filer!

Spørgsmålet er nok i virkeligheden, om forventningerne har været skruet for højt op - Opus 5 har trods alt været under udvikling længe, og den tidligere version var jo netop kendt for sit utal af funktioner.

## MANUALEN

Manualen, der er på engelsk og på ca. 170 A5-sider, gennemgår udmærket programmets mange aspekter, men jeg kunne godt savne nogle mere komplette eksempler på brugen af programmet. Samtidig er det ikke altid lige let at finde frem til det, man skal bruge. Endelig kommer den ind imellem ind på områder, som andre end programmører umuligt kan have kendskab til, hvilket nok vil forvirre den almindelige bruger. Alt i alt en acceptabel manual, som dog sagtens kunne være meget bedre.

## SE AT FÅ DET KØBT!

Opus er nok det bedste (eller rettere: værste) eksempel på et program, som alle bruger, men kun de færreste har købt. Den nye version har fået ny udgiver, helt ny opbygning, ny dansk forhandler og sidst men ikke mindst en ny og væsentligt lavere pris! 549 kroner er i realiteten ikke mere, end man kan bruge på et par gode aftener i byen! Opus 5 er alt det, Workbench burde have været, plus en del mere, så se at få det købt!

Directory Opus 5  
Systemkrav: Kickstart 2.0+  
1 Mb RAM  
Harddisk  
Udgiver: GPS Software  
Udlån: Friberg Consult, tlf. 3187 9864  
Pris kr. 549,-

I denne måned anmelder vi lidt af hvert fra hylderne med friske varer i demo-verdenens grønthandel. Størsteparten blev udgivet på det nyligt afholdte påskeparty, **THE GATHERING 1995**, i den norske by Stavanger

*Af Tage Majland*

Med „Marysia“ beviser polakken Lazur, at han også mestrer de lidt mere traditionelle motiver

# DEMO-SCENEN

## „SUN“ AF TRSI (SLIDESHOW)

Polske grafikere lå tidligere langt under europæisk standard, men på det seneste er solen begyndt at skinne over det østeuropæiske land. Det bliver yderligere bevist med slideshowet fra stortalentet Lazur.

Sun indeholder kun ni billeder udover titelbilledet. Til gengæld er alle af meget høj standard. De flotteste er kopibilleder, men med tre egne produktioner beviser Lazur, at han sagtens kan tegne det hele fra bunden. Specielt er et surrealistisk billede med kraftig Dali-

inspiration både flot og humoristisk skabt.

Uden at forfalde til de evindelige drager er Lazurs motiver fundet i fantasy/action-genren samt et par storslåede landskaber.

Dreamers musik er ganske almindelig, med tydelig inspiration og samples lånt fra Enya. Kode er der kun nødtørftigt, men til sidst er det muligt at vælge at se billederne i en menu lavet som en slags fjernsyn.

Lazurs billeder i højopløsning fylder 1.7 Mb på harddisken, men er et must, hvis man kan lide Amiga-grafik.

## 64 Kb-introer

På The Gathering 1995 blev der udgivet flere gode produktioner i intro-konkurrencen, men resultatet var højst besynderligt.

*Jobbo/Spaceballs* havde succes på hjemmebane som koder med en ordinær men god vinder-intro, der udnyttede de 64 Kb til at bruge acid-jazz-musik fra Lizard af god kvalitet. Pæne og lidt syrede grafikrutiner var hovedindslaget.

*The Last Finger*, fortrinsvis programmeret af Major Asshole (ja, det hedder han altså!) fra Spaceballs, fik uforståeligt



## Resultater fra THE GATHERING '95

### DEMO

1. Parallax & CNCD
2. Avalon
3. The Black Lotus

### GRAFIK

1. Bridgeclaw / Gods
2. Nirvana / Cadaver
3. Decker / Andromeda

### MUSIK (4 KANALER)

1. Syntex / Stone Arts  
- "Let It Linger"
1. Superted / Grotesticle&Superia  
- "I Want U"
2. Typhoon / Avalon - "Spingar"
3. Tecon / Suprise Productions  
- "A 6th Sense"

### 64K INTRO

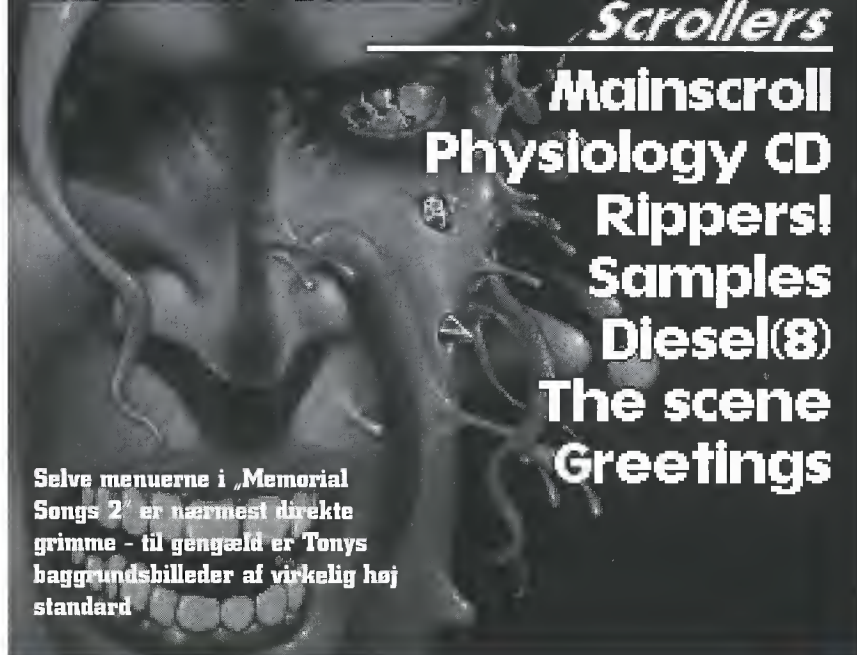
1. Spaceballs (Jobbo)
2. Spaceballs (Major Asshole)
3. Complex

### 4K INTRO

1. Spaceballs (Lone Starr)
2. Hoaxers
3. Contras
3. Dangerous Darkys

nok andenpladsen med en mildest talt grim intro. Titlen på introen refererede til Spaceballs' sidste større produktion (9 Fingers fra The Party 1993), og lignede mest en tam provokation. Rutinerne var bølgede og stretchede grafikbilleder og -mønstre samt en interessant dotrutine, alt sammen pakket ind i et bevidst grimt design og dårlig musik.

*Wormhole* fra Complex burde også have givet Finland sejr i intro-konkurrencen. Hvorfor det ikke skete, er svært at gætte. *Wormhole* var i hvert fald konkurrenterne langt overlegen i såvel kode som design. Efter lidt tænke/regnetid og underlige tekster i starten går det løs. I baggrunden scroller en utrolig smuk fraktal rundt og minder om et stjernebillede. I forgrunden vrider mange-fladede vektorobjekter i underlige former sig. Det hele underbygges af syret ambient-musik fra Supernao, så følelsen holder helt til slutningen. Ganske enkelt genialt.



## „MEMORIAL SONGS 2“

AF RAZOR 1911 (MUSIKDISK)

Efter en overordentlig lang forsinkelse fik den populære svenske musiker Lizardking endelig udgivet efterfølgeren til *Memorial Songs* fra 1993.

Eftersom programmering sjældent er det, man kan skrive mest om i forbindelse med en musikdisk, er det værd at lægge mærke til *Memorial Songs 2*. Den kan multitask, så man kan sidde og tegne eller skrive demomeldelser med musikken kørende i baggrunden! Virkeligt et godt initiativ, men det er irriterende, at man konstant skal skifte unødigt imellem de to disketter, hvis man ikke lægger det hele ind på harddisken.

Designet i *Memorial Songs 2* er klassisk, for ikke at sige kedeligt. Til gengæld er det meste af grafikken af

meget høj standard. Det er et helt lille slideshow med syv billeder fra Tony.

Vigtigst af alt er naturligvis musikken, der hovedsagelig består af computerpap i typisk Lizardking-stil med de samme leads, han har brugt i årevis. Det gør musikken lidt ensformig, men stadig aldeles vellydende. Bedst er sangene med inspiration hentet fra Jean Michel Jarre samt et techno-nummer. Et par numre, der på meget positiv vis falder uden for computergenren, er i calypso- og bossanovastil.

Da en del af modulerne er blevet udgivet på demoparties eller i diskmagasiner, kan *Memorial Songs 2* ses som en glimrende "Best of Lizardking" de sidste to år.





## „Deep“ af Parallax & CNCD (Demo)

Den finske co-produktion Deep var det eneste positive indslag i en lousy demo-konkurrence på The Gathering 1995. Til gengæld hæver store dele af Deep sig også et pænt stykke over standarden, fortrinsvis på grund af det gennemførte design. Grafikeren og designeren Destop, der også var med til at lave spillet (Super) Stardust (som vi jo er meget glade for! -red.), har hentet megen inspiration til de surrealistiske

farver fra sin franske kollega Ra. Samtidig har han tegnet flot grafik, specielt et delfinbillede, hvorover der er programmeret en effektiv prismefarve.

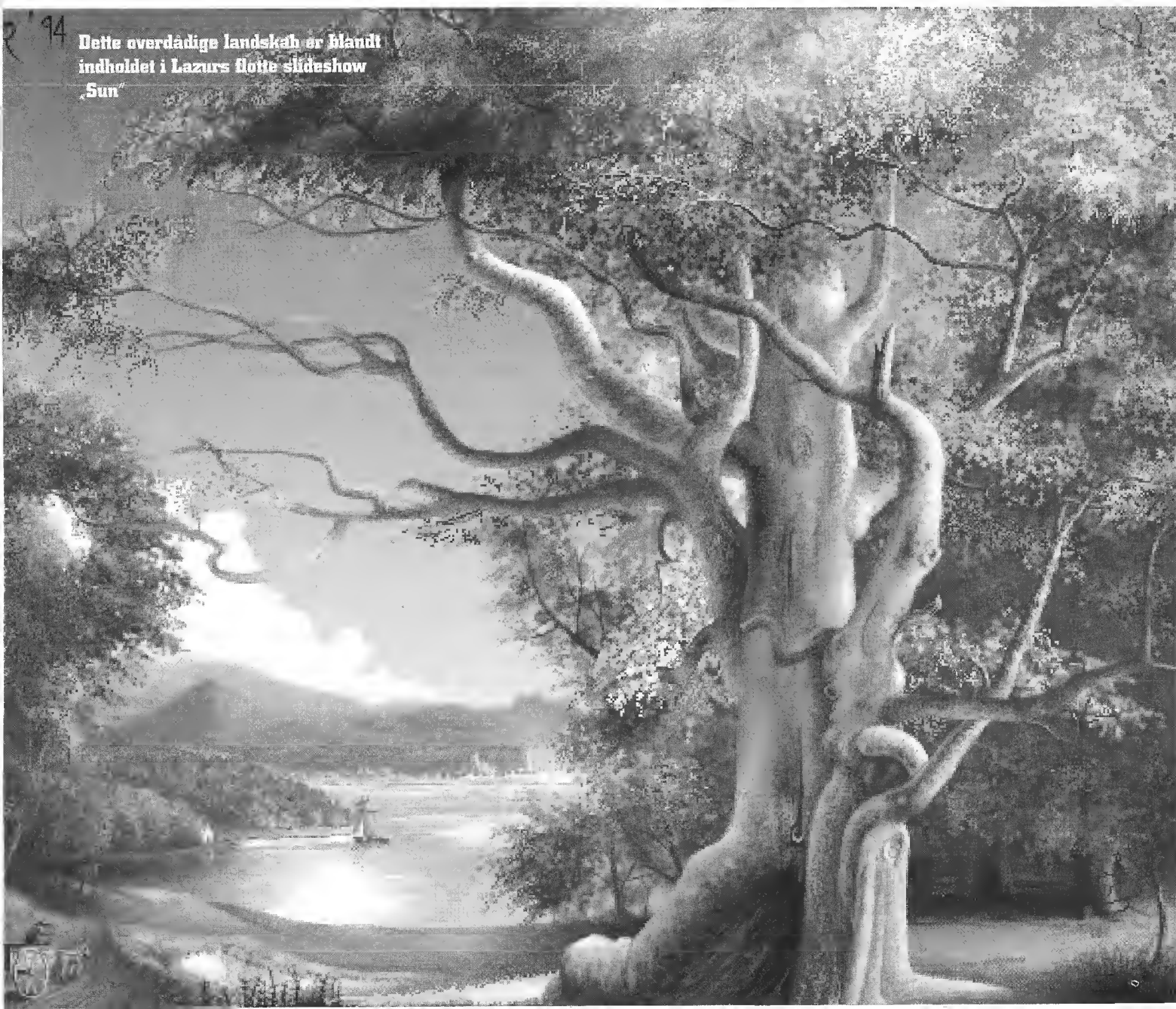
Det syrede design dækker over en kodemæssigt ikke så original demo og bindes perfekt sammen med ambient-trance-musikken. Rutinerne består fortrinsvis af de for tiden så populære grafikstretches, tunneller og texture-mapping, men er alle flot præsenteret.

Flottest er en en texture-map-verden med motion-blur til sidst.

Som lidt malurt i bøgeret må det siges, at Deep desværre kræver mere end 2 Mb RAM, og enkelte rutiner ser ud til at trænge til at blive behandlet af en stor processor. Til gengæld kan de to disketters demo installeres på harddisk, så årets hidtil bedste større produktion kan nydes uden unødvendig loadetid.

# DEMO-SCENEN

94 Dette overdådige landskab er blandt indholdet i Lazurs flotte slideshow „Sun“





# ASSEMBLER

# GJORT

# SIMPEL

KUN KR.

75,-

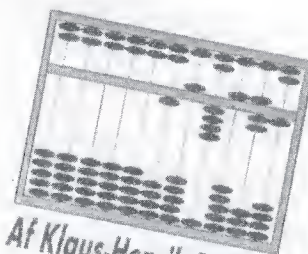
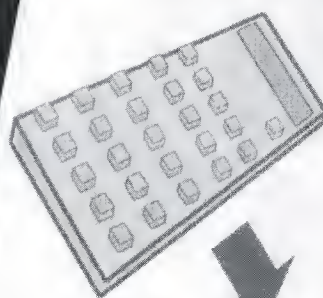
## ASSEMBLER GJORT SIMPEL

Den eneste håndbog for vaksne Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehåndsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga'ens interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...



KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

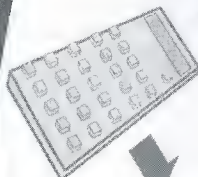
# JA !

Jeg vil gerne være vaksere med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

## Assembler gjort Simpel



Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Kv. 10. 1987 med 1. og 2. tekst

Dansk Medie Service

Postboks 844  
+++3093+++  
2400 København NV



# SUPER SKIDMARKS 2

Det er småt med spil i disse (hårde) tider, men fra Acid Softwares gryder down under er *Super Skidmarks 2* netop udsendt - og så er det oven i købet godt!

Af Peter Villani

I *Skid2* kan man vælge at tage et enkelt løb, hvor man får lov at vælge, hvilken bane man vil køre på, og hvilken bil man vil køre i. Her har valget af bil dog kun en visuel effekt, eftersom der ingen forskel er på bilernes opførsel. Til gengæld kan man selv bestemme, hvor hurtigt bilerne skal køre.

*"Banerne er ikke 'flade' som i de gamle Supersprint-dage, men derimod meget 'tredimensionelle'"*

Man kan også kaste sig ud i et mesterskab. Her vælger man, hvilket mesterskab det skal dreje sig om (Porsche, Camaro etc.), hvorefter man kører på

seks forskellige baner i den pågældende bil. Selv om der 'kun' er tolv forskellige baner, så husk på, at der er to forskellige køre-retninger! I et mesterskab er der dog rig forskel på bilerne, hvor pickup-truck'en er den langsomste (den mindst hurtige!), og Formel 1 er den hurtigste

(surprise!). For at gå videre til næste bane skal man vinde løbet. Hårde vilkår, men til gengæld får man lov til at ligge alt andet end nr. 1 ialt fem gange, før man bliver sparket ud af mesterskabet.

## SØMMET I BUND

På skærmen ses en del af banen i fugleperspektiv. På AGA-maskiner er der mulighed for at slå over i en speciel hires-mode, hvorved der zoomes ud, så synsfeltet forstørres, og man dermed får et bedre overblik over banen. Hvad der 'virker' bedst, er naturligvis en smags-sag. Banerne er ikke 'flade' som i de gamle *Supersprint*-dage, men derimod meget 'tredimensionelle'. En bane er nærmest sat sammen af utallige små flader, som former banen og giver den dybde. Bilerne efterlader hjulspor, hvilket bevirker, at banen efterhånden bliver kørt mere og mere ud - en ganske fin effekt.

## EN LUN(EFULD) RET

*Skid2* er lavet med udgangspunkt i samme succesfulde opskrift, som man benyttede til det originale *Skidmarks*. Derudover har man tilføjet nogle få nye ingredienser. Én af disse er de 12 nye baner, som der i virkeligheden ikke er så meget at berette om. Udover de 12 nye baner kan man i *Skid2* også benytte de originale 12 baner, og der er utvivlsomt flere ekstra-baner på vej. En an-





den ny ingrediens er de nye biler, heriblandt VW, Mascot og som nævnt Formel 1.

I *Skid2* er vanvidt tilsyneladende placeret højere i hierarkiet end realisme. Springer man ud i et Formel 1-mesterskab, går det hele så stærkt, at det mildt sagt *virkelig* er en udfordring at vinde. Et andet af de nye køretøjer (min egen favorit) er... en ko(!). Forestil dig et løb med hårdt konkurrerende deltagere, hvoraf den ene er en rød ko med hjul - vanvid! Acid Software har desuden fået det specielle indfald, at man kan køre med en bil på slæb, eller, hvis man har RAM nok til det, sågar en campingvogn!

*"Bilerne efterlader hjulspor, hvilket bevirker, at banen efterhånden bliver kørt mere og mere ud"*

#### HAR DU SET MINE FINE BAGHJUL?

Har man en AGA-maskine, kan man køre med op til 8 deltagere i samme løb, og er man i besiddelse af nok hukommelse (i sin Amiga vel at mærke), kan der være flere forskellige biler i ét løb (med 2 Mb kan der kun være 2 forskellige). Ydermere får man også musik under menuerne, hvilket i mine ører virker lidt som en straf! Man har i øvrigt været så venlige at lægge et Ping-Pong-spil på skærmen for at gøre loadetiden knap så lang!

Op til 4 spillere kan spille på én skærm, og op til 3 spillere kan køre mod hinanden med split-screen. Er man ikke meget for at dele skærm med en fjende, er der mulighed for ræs over link (modem såvel som null-modem).

Acid Software har været så elskværdige at inkludere en converter, der kan konvertere billeder i *Imagine*-format til *Skidmarks*-format. Det betyder, at den jubel-glade ejer af 3D-progtammet *Imagine 2* kan designe sit helt personlige transportmiddel, og derefter konvertere det til (mis)brug i *Skidmarks*.

#### KØREGLÆDE

Den største kritik, det originale *Skidmarks* fik, var, at det var for vanskeligt at styre bilen, og det er da heller ikke så

ligetil de første gange, man kører. Specielt skal man være varsom med at køre ind i modstanderne, da et sammenstød kan slå én helt ud af kurs. Man finder dog hurtigt ud af, at man kan udnytte modstanderne ved bevidst at lade sig ramme bagfra og derved blive puffet i en fremadgående retning. Efterhånden som (hvis) man får mere styr over sin bil, føles spillet rigtig fint, og det virker godt, når bilen farer hen over diverse ujævnheder på banen, mens hjulene fræser i jorden.

#### KULTSPIL?

Acid Software er tilsyneladende meget sikre på *Skid2*'s succes. I forbindelse med *Skidmarks* udgiver de et specielt '*Skidmarks Racer Magazine*', hvoraf første nummer allerede skulle være ude. Som abonnent af dette blad kan man bl.a. deltage i de forskellige konkurrencer, som Acid Software arrangerer - det kan f.eks. være konkurrencer i design af baner og biler. Ydermere opfordrer Acid Software til, at man på eget initiativ arrangerer diverse *Skidmarks*-mesterskaber.

*"Acid Software har været så elskværdige at inkludere en converter, der kan konvertere billeder i Imagine-format til Skidmarks-format"*

Hvis ikke *Skidmarks* allerede er et kult-spil, så er det bestemt ikke utænkeligt, at det bliver det. Mulighederne er der i hvert fald: Individuelle bil-designs, oplagte muligheder for stævner, *Skidmarks Racer Magazine* og frem for alt et godt og solidt spil.



#### SUPER SKIDMARKS 2

Format : A500  
Antal disketter : 7 (delvis harddisk)  
Udgivet af : Acid Software  
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.  
Pris : kr. 269,-

GRAFIK : 90%  
LYD : 87%  
GAMEPLAY : 89%





**Først var der *Dreams*,  
så kom *Fantasies*, og nu  
er *Pinball Illusions* her**

**Af Morten Julin**

En ting er, at snart sagt alle software-firmaer har for vane at lave 'nye' spil ved at kopiere en gammel idé og tilføje den ny forhistorie, grafik, lyd, navn og indpakning. Noget andet er, når det *samme* firma - oven i købet det samme udviklerhold - kopierer sin *egen* idé - og så oven i købet for anden gang (første spil kan man trods alt ikke beskyldes for at være en kopi!). Det er således ikke på originalitets-siden, der scores points med *Pinball Illusions*.

#### EAT MY BALLS!

Udgiveren er åbenbart så sikker på, at spillerne i forvejen kender konceptet, at man ikke har fundet det nødvendigt at inkludere en manual, bortset fra nogle få linjers tekst i selve spil-

let! Personligt savnede jeg ikke en papir-manual, men af hensyn til de få uindviede blandt jer kære læsere, der måtte have sovet tornerosesøvn i flere år, skal jeg da gerne - som altid, når jeg anmelder *Pinball* *Et-eller-Andet* - kort

ridse

Spillet adskiller sig dog - udover naturligvis på prisen - fra 'the real thing' på et par væsentlige punkter. For det første har man adgang til hele 3 forskellige 'baner', man kan vælge imellem, nemlig 'Law'n'Justice', 'Babewatch' og 'Extreme Sports'. Disse har naturligvis hver sin særlige grafik, musik og lydeffekter.

For det andet er synsfeltet naturligvis væsentlig anderledes, idet bærerne er for store til at kunne være på skærmen - man ser derfor hele tiden kun den del af banen, kuglen er på. Dette kan til tider virke en smule irriterende, men heldigvis har man mulighed for at skifte til et 'view', hvor banen er en del mindre, og derfor næsten kan være på skærmen. Her er overblikket naturligvis en hel del bedre, men alt i alt foretrækker jeg nu alligevel den 'store' version af banen, da man på denne måde kommer tættere på, hvilket bidrager til at højne stemningen en del.

den slidte idé op: *Pinball Illusions* er en flipperspil-simulator - med alt, hvad der til hører af blink, bip, båt og bonus-muligheder.

# Pinball



## OG DER ER SCORET...

Digital Illusions, der står bag *Pinball Illusions*, har helt tilbage fra *Pinball Dreams* været ganske stolte af deres animerede score-panel (en stolthed, de gerne og ofte udbasunerede!). Panelet er da også klart foran de kedelige pane-ler, man finder på de fleste 'rigtige' pinball-maskiner, men medmindre man er skeløjet på den forkerte akse (??? - red.), er det dog nok tvivlsomt, om man overhovedet får lejlighed til at følge panelet særlig grundigt - men flot ser det bestemt ud, når kuglen passerer eller rammer de rigtige steder, og en bonus ud-løses.

## LIDT, MEN GODT

Grafikken i *Pinball Illusions* er ganske nydelig, uden at man dog ligefrem pri-mært vil huske spillet herfor. Lyden er naturligvis ægte CD-lyd, og såvel mu-sikken som lydeffekterne er ganske glimrende. Soundtracket på 'Extreme Sports' er dog lige lovlig 'extreme' efter min smag.

Lydsiden er til gengæld den eneste udnyttelse af mediet, *Pinball Illusions*

kan prale med, og jeg synes egentlig, det er for dårligt, at man ikke har gjort spillet lidt større. Om ikke andet ville det da have været ganske sødt med en intro med en raytracet rundtur på én af ba-nerne, set fra kuglens synsvin-ke!

det også efterhånden være på tide at in-kludere en table-editor, så man kan lave sine egne baner. Ganske vist ville ejere af 'rene' CD32-ere ikke have mulighed for at gemme banerne, men der er ef-terhånden ganske mange Amiga-ejere, der har enten SX-1 til deres CD32 eller CD-ROM-drev til deres Amiga, og for disse ville muligheden for at lave egne baner gøre *Pinball Illusions* til det ulti-mative pinball-spil.

Hvis du ikke i forvejen har én af de tidligere versioner, går du absolut ikke galt i byen ved at købe *Pinball Illusions*, men har du allerede *Dreams* eller *Fantasies*, er det for meget gammel vin i nye - omend pænere - flasker.

Helt op-lagt ville det have væ-ret at lave nogle flere baner, og i betragtning af, at *Pinball Illusions* er tredje generation, må

# Illusions

PINBALL ILLUSIONS	
Format : CD32 (findes også til A500)	
Udvikler af : Digital Illusions	
Udgivet af : 21st Century Software	
Udlån : Epic Data, tlf. 59 93 10 25	
Pris kr. 349,-	
GRAFIK :	86%
LYD :	90%
GAMEPLAY :	84%
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>84</b>  <b>OVERALL</b> </div>	

# LOLLYPOP

**Et spil, hvor man skyder med slikkepinde, og et kamera er en smart-bomb? Ja, sådan er Lollypop - og så er det dansk!**

**Af Morten Julin**

Historien er som skabt til børn og barnlige sjæle: Dukken Lolly er ved et uheld blevet vækket til live, og siden da har hun ikke drømt om andet end søde sager. Hun må derfor kæmpe sig vej til sit Slaraffenland, der har veje af vingummi og bjerge af chokolade, men rejsen er lang - hele 28 baner skal Lolly igennem, før hun når sin rejses mål.

Indrømmet - helt overordnet er Lollypop et platformspil som så mange andre, med alt hvad dertil hører af mon-

stre, bonus-effekter, sub-levels osv. Helt overordnet...

*"Der er lagt op til et ualmindelig fredeligt spil"*

## MY GIRL LOLLYPOP

For det første er hovedpersonen i Lollypop en pige, hvilket ikke kan siges at være særlig almindeligt. For det andet er spillet, om ikke lige så fredeligt som Tetris, så i hvert fald særdeles ikke-voldeligt. I stedet for at skyde med pistoler og bomber er Lolly udstyret med slikkepinde, som hun kan kaste efter de fjender, hun møder på sin vej. Herudover er hun også udstyret med en 'smart-bomb', der kan bruges, hvis hun bliver meget trængt. 'Bomben' består af et kamera med et begrænset antal billeder, og hvis blitz åbenbart er så kraftig, at alle fjender på skærmen forsvinder ved synet af den! Herudover får Lolly en speciel 'foto-bonus', når banen er gennemført, alt efter hvor mange fjender hun har fotograferet.

Helt slipper man dog ikke for 'dødens element', idet Lolly naturligvis ikke kan tåle at

rende ind i de væmmelige fjender. Der tales dog ikke om 'liv' med tilhørende 'energi'. I stedet har Lolly 3, 5 eller 7 nøgler ('liv'), og til hver nøgle hører et antal bolcher ('energi').

Alt i alt er der således lagt op til et ualmindelig fredeligt spil, så allerede her får man et positivt indtryk.

## HVAD MED SPILLET?

Som nævnt i indledningen skal Lolly kæmpe sig vej gennem hele 28 baner, før hun når sit Slaraffenland. På sin vej støder hun - udover naturligvis alskens forskellige fjender - på diverse effekter, hvoraf nogle har mere positiv indflydelse på hende end andre. Af de gode kan nævnes nøgler (ekstra liv), teddybjørne (gør Lolly usårlig), vækkelure (giver mere tid til at gennemføre banen) og sko (sætter Lolly i stand til at hoppe ekstra højt). Blandt de mindre gode er giftflasker (stakkels Lolly dør!) og tongsugende kugler (forhindrer helt Lolly i at hoppe).

*"De forskellige baner er meget varierede"*

De forskellige baner er meget varierede, med hensyn til såvel lokationer som fjender. F.eks. starter Lolly på legetøjsfabrikken, hvor hun bl.a. skal passe på ikke at blive mast under en 'trykpresse', og senere kommer hun ud i skoven, hvor små Robin Hood-lignende fyre skyder pile efter hende. Hver bane afsluttes med en kamp mod en





specielt stor fjende - på én bane er det f.eks. en baby!

Visse baner i *Lollypop* er temmelig lange, men heldigvis er de udstyret med forskellige 'checkpoints', hvorfra Lolly starter, hvis hun dør - undskyld: mister en nøgle!

Skulle det lykkes Lolly at komme igennem alle 28 baner, og dermed nå frem til Slaraffenland, får man for øvrigt et password, der giver adgang til et bonus-spil, der nok skulle kunne fremkalde en del nostalgiske tanker hos de fleste!

*"Historien er som skabt til børn og barnlige sjæle"*

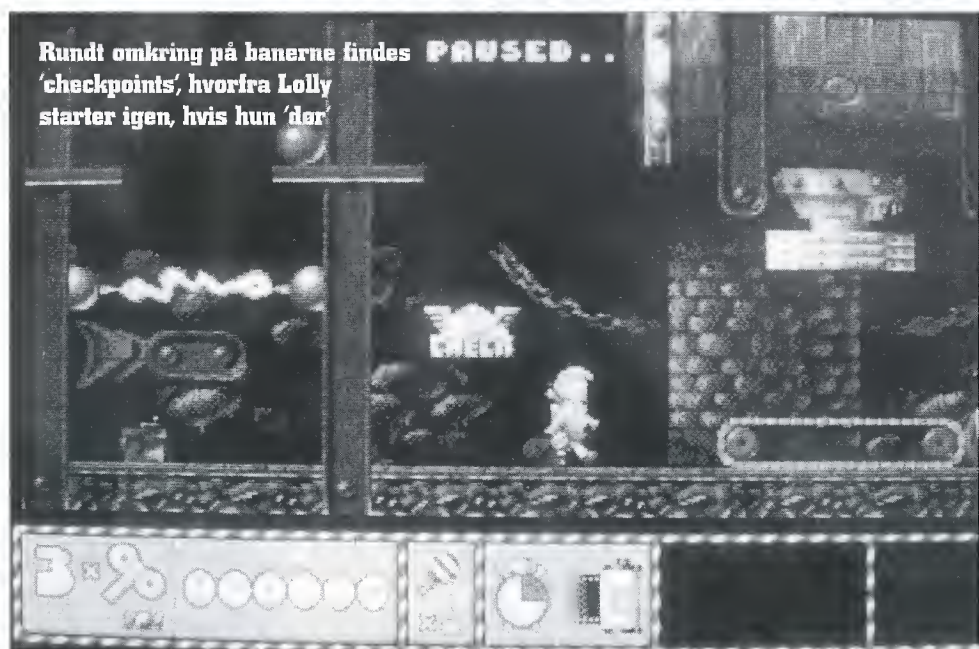
#### EN REN NYDELSE

Grafikken i *Lollypop* er særdeles nydelig, og som allerede nævnt virkelig varieret. Der mangler dog lige lidt, før jeg ligefrem vil betegne den som nuttet! Musikken og lydeffekterne er ganske udmærkede, uden dog at imponere. Styringen af Lolly er god, omend det måske går lidt for langsomt efter min smag - en mulighed for at indstille hastigheden, og gameplay-karakteren ville runde de 90%!

Spillet kan installeres på harddisk - ikke at det skal roses herfor, snarere burde de spil, der ikke kan installeres, have ris, så det basker - vi skriver trods alt 1995!

#### KØB DET!

Brain Bug - udviklerholdet bag spillet - er dansk, og det er naturligvis et ekstra plus set med nationale øjne. Der er dog mange andre gode grunde til at købe *Lollypop*, som forhåbentlig er i handelen, når dette læses. Er du for en stund blevet træt af at spille *Tower Assault* eller *RoadKill*, og vil du have fred for ungerne og/eller kæresten, kan du med god samvittighed sætte dem til at spille *Lollypop*!



#### SNYD DIG TIL SLARAFFENLAND!

Lige før deadline hørte vi rygter om, at man inde i spillet kan taste 'MAMA' og trykke på return for at aktivere spillets snyde-taster. Blandt disse kan nævnes tasterne 1-8, der springer til de respektive baner, og F2, der slår kollision til og fra.

#### LOLLYPOP

Format : A500  
Antal disketter : 5  
Harddisk : Ja, 3.5 Mb  
Udgiver / udlån : Rainbow Arts

GRAFIK : 88%  
LYD : 84%  
GAMEPLAY : 85%

**86**  
**OVERALL**

## I denne måned kan vi bl.a. se frem til endnu en Doom-klon, et racerbil-spil samt ikke mindst det længe ventede TFX

*Af Morten Julin*

Som det har været nævnt til hudløshed, har de mange - specielt engelske - softwarefirmaer været temmelig tilbageholdende med at kaste sig ud i alt for store projekter, Commodores usikre situation taget i betragtning. Dette har da også tydeligt afspejlet sig i antallet af udgivelser på det seneste.

Noget må de på den anden side have syslet med, for nu, hvor afgørelsen endelig er kommet, er der næsten ingen ende på, hvad vi kan vente os, og det i alle tænkelige kategorier. Der er således ingen tvivl om, at de kommende måneder bliver endog særdeles hektiske på spilmarkedet - alle vil være med, ikke mindst når der om nogle måneder endelig er maskiner hos forhandlerne igen.



Mafiaen er blot ét af de elementer, der står i vejen for din succes i Microproses *Pizza Tycoon*

### TFX

Ja, nu skulle det være sikkert og vist, at et af de med mest spænding, og længst, ventede spil - Amiga-versionen af Oceans fly-simulator TFX - er stort set færdig. Faktisk så færdig, at spillet med lidt held er ude i butikkerne, når dette læses, og i hvert fald så færdig, at vi i det kommende nummer regner med

at bringe en anmeldelse af dette spil. De hidtidige meldinger om spillet tyder dog på, at en Amiga 1200 med fast-RAM er det absolutte minimum, og at en 68030 eller højere skulle gøre spillet en hel del mere spilbart.

*Formater: A1200*

*Udgives: Maj 1995*

### BALDIES

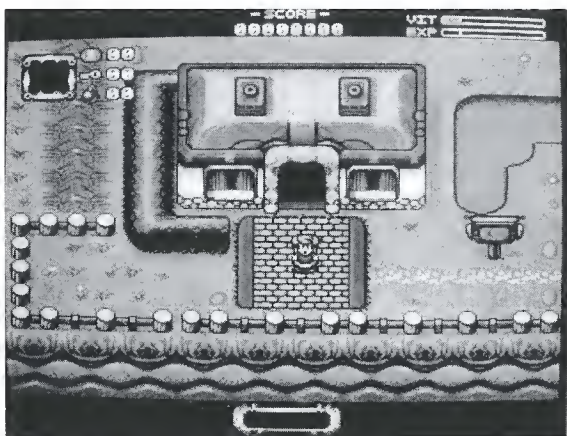
'Baldies' - 'De Skaldede' - er navnet på Gameteks nyeste udspil, hvor du i bedste Populous- eller Sim City-stil skal sørge for, at din stamme af små skaldede mænd udvikler sig bedst muligt. Hertil har man rådighed over mænd med forskellige evner, såsom arbejdere, murere og videnskabsmænd. Målet er naturligvis, at din stamme skal være den

største og mægtigste i 'verden'. *Baldies* ser ud til at blive ikke blot ganske fængende, men også særdeles morsomt. Hvorvidt forventningerne indfries, afslører vi i en anmeldelse i den nærmeste fremtid.

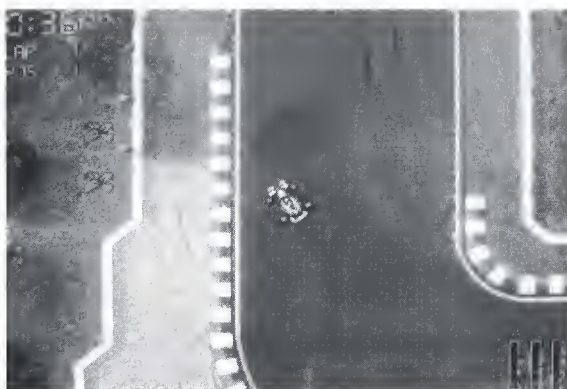
*Formater: A500, CD32*

*Udgives: Juni 1995*

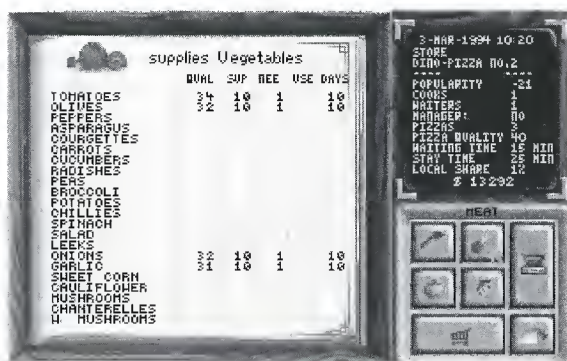




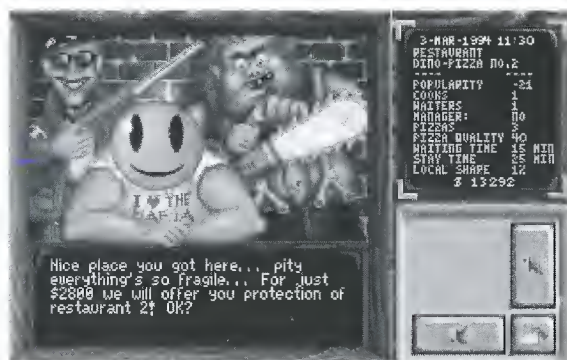
*The Speris Legacy* er et godt og gedigent arcade-adventure, der til og med ser pænt ud!



Det første indtryk af Arcanes *Turbo Trax* er ikke videre imponerende



Det er ikke så få ingredienser, der skal holdes styr på i *Pizza Tycoon*



Det er ikke hele klientellet i *Pizza Tycoon*, der er lige hyggeligt!

## PIZZA TYCOON

Som vi kunne fortælle i sidste nummer, kommer Microproses fremragende pizzeria-simulation, som i et par måneder har gået sin sejrsgang på PC'eren, naturligvis også til Amigaen. Som ejer af et pizzeria er det din opgave at skaffe flest mulig kunder og dermed tjene så mange penge som muligt - samtidig med, at du undgår alt for mange problemer med f.eks. mafiaen. Også *Pizza Tycoon* ser ud til at have et ganske stort element af humor med - vi får se!

Formater: A500, A1200  
Udgives: Juni 1995

## SPERIS LEGACY

Allestedsnærværende Team 17 har aldrig svigret Amigaen, og med deres nyeste udspil - *The Speris Legacy* - skal de nok bringe mindelser frem hos mange fans af arcade-adventure-genren. Din opgave er at gå rundt i landet og langsomt, men sikkert arbejde dig hen imod at kunne besejre den onde Gallus, der har forsvoret at ville stjæle Speris' trone, som du lige har arvet. Ubehagelig fyr...

Formater: A1200, CD32  
Udgives: Juni 1995

## TURBO TRAX

Som om det ikke vælter med top-down-racerbilspil i øjeblikket, så vil Arcane tilsyneladende også være med. *Turbo Trax* hedder deres udspil, og umiddelbart fandt vi ikke demo-versionen hverken særlig interessant eller impo-

nerende. På den anden side skal man jo aldrig sige aldrig, så vi vil naturligvis 'keep an open mind', når vi får spillet ind ad døren til anmeldelse.

Formater: A500  
Udgives: Juni 1995

## GLOOM

Navnet siger næsten alt - ja, der er tale om endnu en af de forbandede Doom-kloner. Nu skal man naturligvis ikke afskrive et spil på forhånd, og faktisk ser *Gloom* særdeles lovende ud - grafikken er ganske flydende, og gameplayet er næsten på højde med det oplagte forbillede. Det samme kan man sige om spillets voldsomt indhold - når en fjende rammes, pibler blodet således stille og roligt ud af såret, og når han får dødsstødet, flyver hans legemsdele rundt omkring. Man skal således ikke spille *Gloom* særlig længe, før hele banen er fyldt op med løse hoveder, arme, ben og torsoer - lige en tand for meget, men alle spil kan på den anden side ikke være *Lollypop*!

Formater: A500, A1200  
Udgives: Maj 1995

2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3,5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3,5" Disk HD NN 3,50/stk. pr.100	315,00
Diskettebox t. 100 stk. 3,5" disk	40,00
3,5" Diskdrev A-500 intern	565,00
3,5" Diskdrev extern m. bus/af.	620,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
VECTOR 1200 Rambo. 8MB m. 4 MB	2120,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlåg, røgfri A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	535,00
Kickstart v. 1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v. 2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v. 2.05 rom-kreds	635,00
Kickstart v. 3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v. 3.1 kredse (A1200/4000)	590,00
Scandoubler, A-4000	1490,00
Alfa Power Controller til AT-HD	1210,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	4065,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	2750,00
Keen mus til Amiga	105,00
Comtec mus til Amiga, 300 dpi	185,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:  
540MB/1365,- 850MB/1720,-  
Warners CD-rom dual speed: 995,-  
Mitsumi CD-rom FX400: 1880,-  
Epson Stylus 800 printer: 2300,-

og mange andre produkter  
ring efter vor prislister

## ABSALON DATA

Vangedevej 216A  
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197  
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 11/5-95

# AMIGA NEWS!

## SPEEDUP CD+HD

- SpeedUp CD + HD gør det muligt at montere op til 4 ATAPI eller enhanced IDE enheder på A600, A1200 eller Amiga 4000's interne HD-controller.
- SpeedUp CD + HD gør det muligt at tilslutte enhanced IDE og ATAPI kompatible CD-ROM drev på den interne harddisk-controller.
- Tape-streamer support er under udvikling.
- Ved brug af SpeedUp CD + HD på Amiga 600 eller Amiga 1200 skal man være i besiddelse af et 3,5" harddiskinstallationskit.

SpeedUp CD + HD	895.-
3,5" harddiskinstallationskit	189.-
Mitsumi FX-400 CD-ROM drev	1395.-

**ENERET FOR DANMARK - FORHANDLERE SOGES!**

## M-TEC TURBOKORT

### M-TEC A1200-EC

Monteret med 28 mhz 68EC030 CPU, 14 mhz FPU og real time ur  
Mulighed for fast SCSI-II interface, og op til 8 mb 32bit fast ram. 1395.-

### M-TEC A1200-28

Monteret med 28 mhz 68030 CPU, MMU, 14 mhz FPU og real time ur  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32 bit fast ram. 1795.-

### M-TEC A1200-50

Monteret med 50 mhz 68030 CPU, MMU, 25 mhz FPU og real time ur  
Mulighed for fast SCSI-II interface og op til 8 mb 32 bit fast ram. 2195.-  
Fast SCSI-II interface til alle M-TEC kort 995.-

**ENERET FOR DANMARK - FORHANDLERE SOGES!**

### Acceleratorkort

Blizzard 1220 til A1200, 28,5 mhz 68020 CPU, med 4 mb ram	2395.-
Blizzard 1230-III til A1200, 50 mhz 68030 CPU med MMU og 50 mhz 68882 FPU, realtime ur og plads til 32 mb 32 bit fast ram	3295.-
4 mb 32 bit fast ram til Blizzard og M-TEC (pris ved køb af turbokort)	1195.-
CyberStorm og Cybervision	Ring!

### Harddiske

545 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, dagspris pr. 10.05.95	1495.-
855 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, dagspris pr. 10.05.95	1995.-
1080 mb 3,5" Seagate Fast ATA harddisk, dagspris pr. 10.05.95	2595.-
Kit til montering af 3,5" harddisk internt i Amiga 1200	189.-

### Amiga CD-Rom

AmiNet set I, 4 stk AmiNet CD-Rom, sprængfyldt med det bedste til Amiga	299.-
AmiNet 5, nyeste CD-Rom fra AmiNet	149.-
RHS color collection, et must for alle DTP brugere: clipart, fonte mm.	349.-

### Diskdrev

Internt Chinon-diskdrev til indbygning i Amiga 500, 600 og 1200	489.-
Ekstern ProfiLine-diskdrev med gennemført bus og afbryder.	539.-

**MOMSREGISTREREDE FORHANDLERE SOGES!**

 **M.R. GRUPPEN I/S**

Der henvises til vores salgs- og leveringsbetingelser. Priser incl. moms  
Fax. 56 63 21 77 \* Telefon 40 11 01 00 \* Telefon 56 63 22 77

# AMIGA BLADET

**SLÅ  
KLØERNE I  
EN  
ABONNENT  
DISKETTE!**



I denne måned byder vi på en demo-version af Acid's fremragende *Super Skidmarks*. På side 26 i dette nummer kan du læse vores anmeldelse af det fremragende top-down-racerbilspil *Super Skidmarks*, hvor man udover de mere 'almindelige' biler også har mulighed for at køre med køer på hjul (OK - I slipper for vittigheder om køer på vejene) (åh, tusind tak! -red.). Netop disse 'køretøjer' er eneste mulighed i den demo-version, der er at finde på denne måneds abonnent-diskette.

### SÅDAN GØR DU

For at spille demoen sætter du ganske enkelt disketten i drevet og starter Amigaen - enklere kan det ikke blive. Vær opmærksom på, at du skal have mindst 1 Mb RAM for at kunne spille demoen.

### INGEN PAKKELØSNING?

En del læsere har spurgt os, hvorfor vi ikke pakker programmerne på abonnent-disketten, så der kan være flere. Lige så mange - om ikke endnu flere - har ringet ind og spurgt, hvordan man pakker programmerne ud, de gange, de har været pakket...

Vi søger naturligvis at få så meget som muligt med på disketten, men i det omfang, der alligevel ikke er meget at vinde ved at pakke programmerne (som f.eks. i dette nummer), har vi valgt at undlade det af hensyn til brugervenligheden.

**SUPER SKIDMARKS 2  
PÅ DISKETTEN ER  
FYLDT MED KØER!**





## BENEFACATOR

Her er koderne, der gør den kære Ben E. Factors liv lettere:

### Underworld:

3MQLMP5PQT  
3MQL4PSNQR  
3NQL2Q4JC4  
3NQLGQQLGQ  
3NQLMQ5PQ5  
3NQL4QSNQ5  
3MQL3PSNKR  
3MQLKP5P4T  
3MQLQPQLQP

### Tombs of Egypt:

3MQLSP4JQN  
3NQL3QSNKS  
3NQLKQ5P45  
3NQLQQLQ4  
3NQLSQ4JQ4  
MMQP2P4NCN  
MMQP6PQPQP  
MMQPM5TQT  
MMQP4PSRQR

### The Treetop Rescue:

MMQP2Q4NC4  
MMQPGQPPGQ  
MMQPMQ5TQ5  
MMQP4QSRQ5  
MMQP3PSRKR  
MMQPKP5T4T  
MMQPQPQPQP  
MMQPSP4NQ4  
MMQP3QSRKS

### Stanes & Bones:

MMQPQQPQPQ  
MMQP5Q4NQ4

3MQJCNQJCN  
3MQJ2NSLGP  
3MQJKNWPQT  
3MQJMN5NQR  
3MQJC4QJC4  
3NQJ24SLGQ  
3NQJ4WPQ5  
3NQJ45NQ5

### Merry Winterland:

3MQJGN5NKR  
3MQJ3NWP4T  
3MQJ4NSLQP  
3MQJQNJQN  
3NQJ45NKS  
3NQJ34WP45  
3NQJ44SLQ4  
3NQJ4QJQ4  
MMQNCNQN  
MMQNM2NSPGP

### The Techna Treat:

MMQKNWQT  
MMQNM5RQR  
MMQNC4QNC4  
MMQNM24SPGQ  
MMQNK4WTQ5  
MMQNM45RQR  
MMQNGN5RKR  
MMQNM3NWT4T  
MMQNM4NSPQ  
MMQNMQNMQN

### To hell with Minniat:

MMQNG45RKS  
MMQNM34WT45

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Også dette brillante spil kan der snydes i. Alle koder skal indtastes under 'Options'. 'L' og 'R' er hhv. venstre (Left) og højre (Right) museknop.

### YYYYAAAB

Usynlige mure

### XABYYBAX

Crazy Ball

### BARBYL

Curve Ball

### BABBBB

Super-spark

### AAAAAYYYY

Super-målmand

### AABBYXX

Drømmehald

### LLLLRL

Super-forsvar

### RRRRRL

Super-angreb

### SMILERULEZ

Spiller 2 kan ikke sparke til bolden!



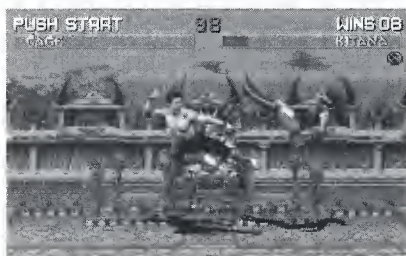
## SNYDEHJØRNET

Igen er vi tilbage med tarvelige tricks til svære spil! Husk også at sende DINE tips og tricks ind - det eneste, du risikerer, er at vinde spil...

## MORTAL KOMBAT II

Tast 'FIONA' på skærmen, hvor du kan vælge mellem START og OPTIONS. Skærmen blinker grønt, og blod bliver slået fra. Hvis du synes, det hermed bliver for kedeligt, kan du blot taste det samme igen (skærmen vil nu blinke rødt).

Du kan også vælge OPTIONS og herefter taste 'ZEDWEB'. Herved fremkommer en ny option, nemlig DIAGNOSTICS, som du kan vælge for at få en række muligheder for snyd.



Mortal Kombat II er sværere end sin forgænger - men det er der råd for!

## ALADDIN (AGA)

Sæt spillet i pause-mode og lav følgende sekvens med joysticket (O=Op, N=Ned, V=Venstre, H=Højre, F=Fire):

O, N, V, H, F, N, O, H, V, F, N, H, F, H, N, F, O, O, F, N, O, N, F

Pause-moden slås nu fra, og du kan bruge følgende taster i spillet:

- F10 Afslutter banen og går til bonus-banen
- 1-9 Hopper til dette bane-nummer
- Z Aladdin kan flyttes hvarsamhelst
- + Flytter Aladdin hurtigere (i forbindelse med 'Z')
- Flytter Aladdin langsommere (i forbindelse med 'Z')

På bonus-banen kan du pause spillet og bruge TAB til at skifte mellem de forskellige bonusser, til du har den, du vil have! Tryk nu på skydeknappen og fortsæt med at trykke TAB, indtil du får et ekstra liv. Du kan blive ved, indtil du enten har ni liv eller ikke har flere chancer.

## SHADOW FIGHTER

Gremlin's udmærkede kampspil er ikke altid lige let. Heldigvis er der hjælp at hente i form af følgende snyde-koder:

### TEREKAKKU

Uendelige credits

### PARAPONZIPOPO

Lader dig kæmpe som Puppaz

### MBARIVIDISOCCAFARIMBARI

Lader dig kæmpe som Shadow Fighter

Endelig kan du ganske enkelt taste 'EBBRAVOSECCU' i starten af en kamp, og vupti - din modstander mister al sin energi!

# Brevkassen

- stedet, hvor DU sætter dagsordenen, og vi blot søger at svare efter bedste evne...

Nogle læsere har spurgt, hvorfor deres breve ikke kommer med i brevkassen. Det kan der være flere årsager til. For det første (Indsæt Tekst/Standardkommentar...) har vi jo ikke så meget plads i bladet endnu, så derfor er vi nødt til at prioritere. Her vil vi fortrinsvis udvælge de breve, vi mener vil have størst interesse for læserne som helhed. Herudover er det en fordel at skrive kort og præcist, og indsende brevet på diskette (eller via Internet/Fidonet).

Nok om det - I har ordet:

Til Brevkassen!

Amiga 1200 er en ganske udmærket computer, men jeg synes, at tilbehør er ret dyrt. F.eks. koster en monitor omkring 3.500 kroner, et CD-drev omkring 3.000 kroner og en harddisk fra 2.600 kroner og opefter. Men betænk sig lidt, inden man køber nyt udstyr - Commodore er indtil videre ophørt, og man ved ikke, om der kommer nyt maskineri i fremtiden, som også er kompatibelt med det, man har i forvejen. Indtil videre klarer jeg mig udmærket med en lille grøn/sort monitor, da jeg for tiden mest bruger min A1200 til tekstbehandling, men det er alligevel en lidt farveløs fornemmelse. Jeg vil derfor gerne spørge, hvor mange muligheder der er i monitorvalg til en A1200, og som også vil kunne bruges af andre computere (Apple, PowerPC), hvis man bliver nødt til at skifte.

Et andet uoverskueligt område er harddiske. Hvad er Overdrive PCMCIA A1200, Amiquest, Dataflyer XDS A600/1200 og Dataflyer 1200 SCSI Plus. Hvad er den billigste måde at få en harddisk på?

Arne Gregersen, Korsør (forkortet af red.)

Hej Arne,

Du har ret i, at ekstro-udstyr til A1200 umiddelbart er temmelig dyrt, ikke mindst CD-løsningerne er urimeligt dyre (i hvert fald i Donmork, men 'sjovt' nok ingen andre steder...). Mht. monitor, kan du - hvis du alligevel mest bruger din A1200 til tekstbehandling - udmærket bruge en almindelig SuperVGA-monitor, som kan fås helt ned til ca. 1.500-2.000 kroner i de fleste PC-forretninger. Vær dog opmærksom på, at kun de allerfærreste spil vil kunne bruges med en sådan monitor, men så kan du jo evt. bruge dit fjernsyn. Vil du høre én monitor til det hele, er der ingen vej uden om en rigtig multisync-monitor, og de koster desværre 3.000-3.500 kroner.

Jeg er helt enig med dig i, at harddiskmulighederne til A1200 kan virke uoverskuelige. Det hænger til dels sammen med, at

Commodore var så 'smorte' af sørge for, at der lige netop ikke er plads til en almindelig 3,5"-harddisk i selve maskinen, hvorfor snart sagt enhver har lovet sin egen løsning - herunder en del med eksterne kabinetter, som du nævner. Den billigste løsning - og langt den mest udbredte - er alligevel stadig at skobe plads til en 3,5"-harddisk i selve maskinen - der skal gonske vist hugges en hæl og klippes en tå, men faktisk ikke særlig meget. Få evt. en forhandler til det - det koster typisk nogle få hundrede kroner, og det får du i hvert fald ikke et eksternt kabinet for!

Hej Amiga-Bladet!

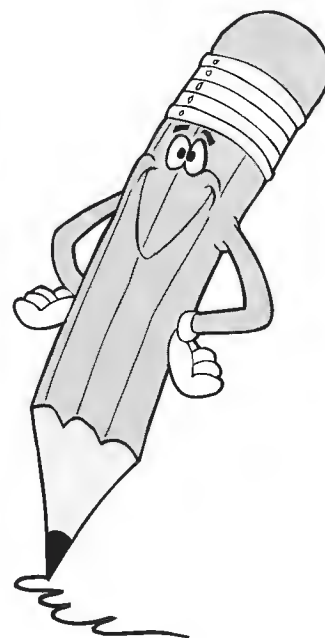
Først vil jeg gerne takke jer for et RENT Amiga-blad. For godt et halvt år siden solgte jeg min, gennem 5 år trofaste, Amiga 500. Jeg er 24 år og studerer til folkeskolelærer, og mente derfor, tiden var inde til at investere i en PC'er til at skrive opgaver på. Denne idé fortrød jeg! Da jeg undersøgte, hvad man skulle betale for en PC'er, man også kunne spille på (min store lidenskab er fodboldspil og især Sensible Soccer), fik jeg et chok: Alt inkl. løb det op i 15.000 kroner, som jeg fattige studerende ikke havde! Jeg købte derfor en brugt Amiga 500 uden printer, og ville så bruge skolens PC'ere til at skrive opgaver på. I den forbindelse fandt jeg ud af, at man nærmest skal være EDB-ekspert for at få PC'ere til altid at virke perfekt - nogle gange gik de f.eks. ned eller ville ikke skrive ud. Nej, Amiga er nu den bedste, og mine planer er derfor nu at købe en Amiga 1200 med printer!

Til sidst lidt ros, ris og forslag til jeres gode blad. Rent grafisk er jeres blad fantastisk - jeres små skilte (produkttest, spilstest, reportage osv.) i hjørnerne er geniale, og citaterne under spilmeldelserne giver et kort indtryk af, hvor godt spillet er. Genial!!!! Rubrikken 'Kort & Godt' er god, men hvad med en over-all-karakter? Desuden synes jeg, jeres spilmeldelser mangler lidt, f.eks. genre, antal disks, kan highscoresaves, HD-installation osv. Jeg håber også, at I engang får en hitliste over f.eks. de mest solgte spil, samt læsernes favoritter. Og hvad med en alfabetisk oversigt over, hvilke spil I har anmeldt i årets løb? Mit sidste ønske er en læser-Football-manager-turnering (lidt i stil med BT's 'Drømmeholdet', red.).

John Lønborg, Ribe (forkortet af red.)

Hej John,

Selv om PC'erne er roslet ned i pris - og stadig gør det - har du helt ret i, at en god spille-PC er væsentlig dyrere end en god spille-Amigo. Mht. opsætningsproblemer kan jeg kun give dig ret - hvem gider fedte med IRQ, DMA osv., når man kan få 'Plug'n'Play'



ollerede nu? Nej, vel!

Din ros er givet videre til vores layouter, som er helt overvældet og nu vil prøve at få lønforhøjelse (forgæves, red.)! 'Kort & Godt' er i øjeblikket en blanding af korte onmeldelser (såvel plods- som tids-mæssigt) og omtaler af kommende spil - så snart vi har plodsen, vil disse to områder naturligvis blive odskilt, og så vil alle onmeldte spil naturligvis få korrekter.

Dine ideer til spilmeldelserne har vi allerede til dels toget til os - nemlig antal disks og muligheden for installation på harddisk. Et spils genre er ikke altid lige let at bestemme, men vi vil tage det op til overvejelse. I det hele toget kan du forvente væsentligt flere oplysninger om de enkelte spil i fremtiden.

Solgs-hitlister er også noget, vi arbejder på, men læserofstemninger vil vi nok kun love ved særlige lejligheder. Jeg kan allerede nu love dig, at der i årets sidste nummer (eller næste års første) vil være en komplet oversigt over somtlige artikler, vi har bragt i 1995 - naturligvis ikke kun spil-onmeldelser! Som du selv nævner, er en Football-monoger-turnering ikke særlig realistisk - skal der være noget ved det, skal der nemlig for det første være temmelig mange med, og for det andet skal selve turneringen ikke være olt for simpel. Dette betyder til gengæld, at turneringen vil kræve temmelig meget administration, og det har vi gonske enkelt ikke ressourcerne til. Måske engang i fremtiden, når vi udkommer med 100 forsesider og 2 CD-ROM'er på forsiden...

Skriv til Amiga-Bladet:

Amiga-Bladet, Postboks 844, 2400  
København NV

Doom BBS, tlf. 3648 6883 eller  
3648 7883

Internet: FORLIT-T@inet.uni-c.dk  
Fidonet: 2:235/314.72



# AMIGA BLADET

3 MDR. FOR  
KUN KR.

99,-

Nr. 5/  
27. apr. 8  
Vejl. udsalgs

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *allervigtigste*:

Du får en diskette sammen med AMIGA BLADET - HVER MÅNED!



## JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**DISKETTE HVER GANG!**

Navn	
Adresse	
Postnr. / By	
Evt. Tlf. nr.	

Sendes  
ufrankeret

Dansk Medie  
Service  
betaler portoen

**Dansk Medie Service**

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV



# NÆSTE NUMMER

## VISIONER I CYBERSPACE

Grafikkortet CyberVision64 er blevet rost til skyerne i de udenlandske blade, og er nu kommet til Danmark. Vi tester kortet - kan det virkelig holde, hvad det lover?

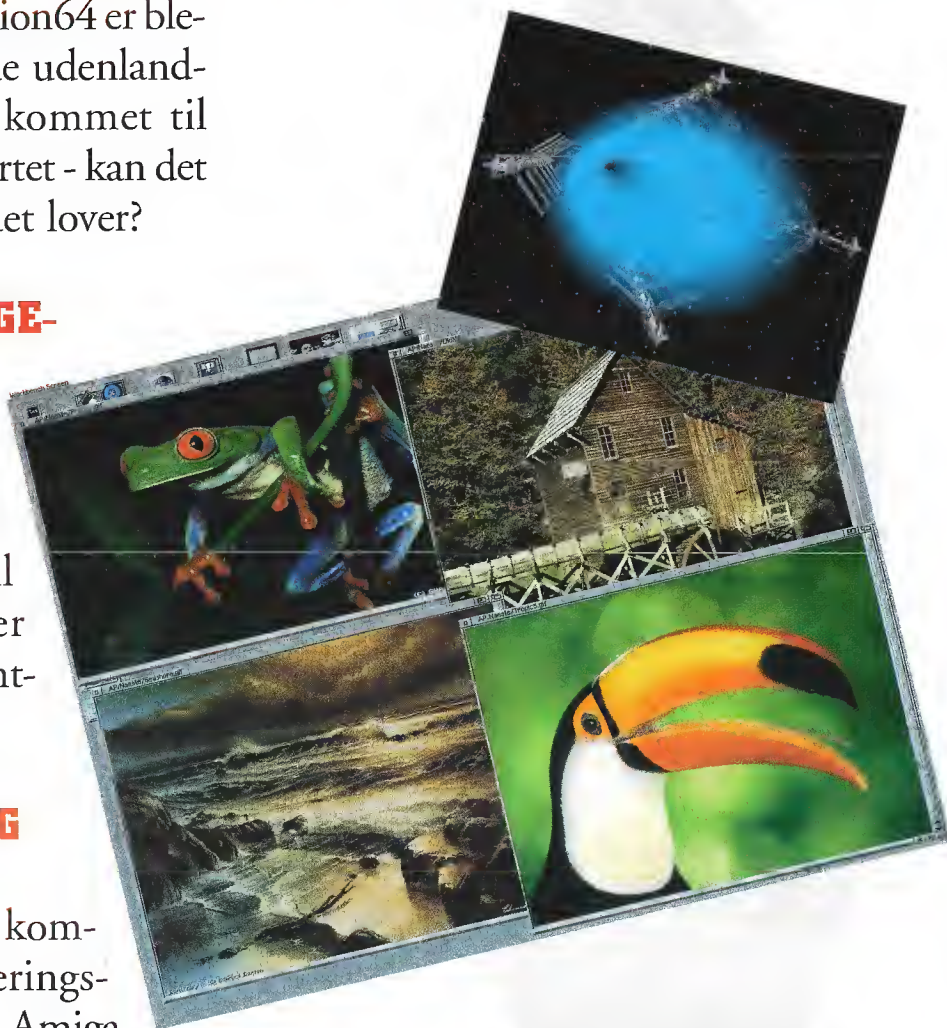
## GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 5

I næste nummer leger vi med sceneopsætning og animation - læs med, hvis du vil være den næste, der kommer ind hos Light-house eller ILM!

## VIDEO-REDIGERING MED AMIGA

Vi har sammensat et komplet sæt video-redigeringsudstyr, bestående af en Amiga 4000, VLab Motion og Toccata. Er det kun til hjemmevideo, eller er der også noget at hente for 'proffer'?

Alt dette og meget mere kan du læse i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den **29. juni.**



# AMIGA BLADET



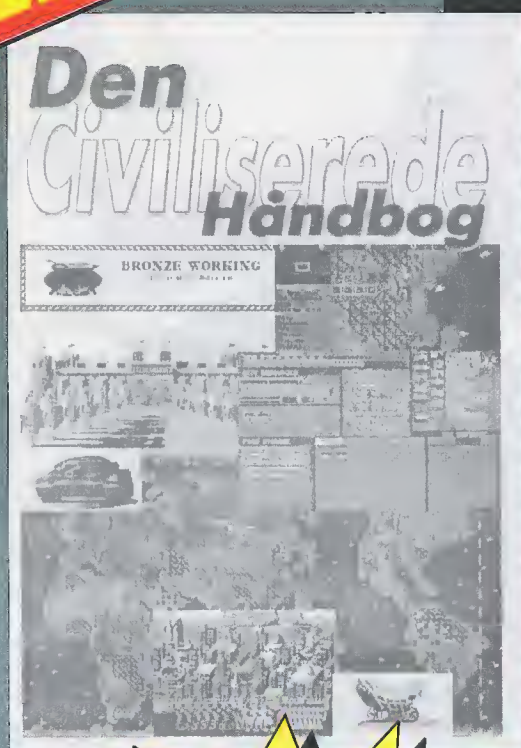


# DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

**M**ed denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne.

Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

**60,-**

**SLÅ TIL NU & BLIV  
VERDENSSHERSKER  
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at  
indbetale kr. 60,- på  
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779  
Dansk Medie Service  
Postboks 844  
Vibevej 30  
2400 København NV  
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'



BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

# GAMEPOWER

KUN  
99,-

## GAME POWER VOL: 1

60 sider med nyttige  
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponér din bedste ven!

**GAME POWER** kan  
hjælpe dig med det hele!

**GAME POWER** indeholder mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop dit yndlingsspil. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med **GAME POWER**. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. **GAME POWER** er den ultimative guide til dig der mener det seriøst.

Indsend kuponen allerede idag og få **GAME POWER** til kun kroner 99, vi betaler porto.

For kun 99 kroner modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du skal ikke betale hverken efterkravsgebyr eller porto, det er indeholdt i prisen.

Sendes  
ufrankeret  
Dansk Medie  
Service  
betaler porto

Dansk Medie Service

Postboks 844

+++ 3093 +++

2400 København NV

**JA TAK,**

Fly mig fluks et  
eksemplar af  
**GAME POWER!**  
Jeg betaler de  
99,- kr. ved  
modtagelsen!

Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr. / By \_\_\_\_\_  
Evt. tlf. \_\_\_\_\_